
軟體世界
Magazine
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
82
1996年1月號
新蜀山劍俠
《SUPER NEW FILES》
德魯依-天人交戰 警察故事V 霹靂小組
凶兆 等5款國外Hot Game介紹
《超級檔案夾》
劍王傳II 大富翁3 鬼馬小英雄 爆笑水滸傳
古大陸物語2 大唐笑傳 天使任務
鋼鐵騎士團 華麗人生 Yes！HG
麻雀幻想曲III 革命-阿曼尼斯開國名示錄
等18款中文新品介紹
《新GAME熱報》
第11小時 魔石堡 96年歐洲足球聯賽
惡靈之島 Mckenzie & Co
賭場超人L-MAN
《遊戲攻略》
十字軍(上) 終極動員令
同級生2 魔法飛毯2
銀河飛龍 十三支局
大銀河物語
《百戰天龍》
魔獸爭霸II Cheat Code
魔法飛毯2 超級密技
同級生2 直接約會大法
爆笑春秋 小密技
《遊戲獵人》
機甲爭霸戰II 雷神英雄傳
真人快打3 異形戰場
戰火線上 提督的決斷II
十三支局 等12篇精彩剖析
《98精品店》
MELTY LANCER
SHINC 淫獸學園
サークルメイト 夢幻妖道
《DOS/V八百屋》
遺作
坦克大對決
《PC地帶》
新石器時代
個人電腦BIOS初探
PC族總動員年度普查即將展開
百餘項精彩好禮歡喜大相送 速見68、69P
全省電腦經銷商、書局均售 NT$199 HK$58 RM$25
SOFT WORLD MAGAZINE · JANUARY 1996 · ISSUE 82 · PC GAME · PC 98 · DOS/V · CD TITLE · HINT & CLUE

声
JAPAN

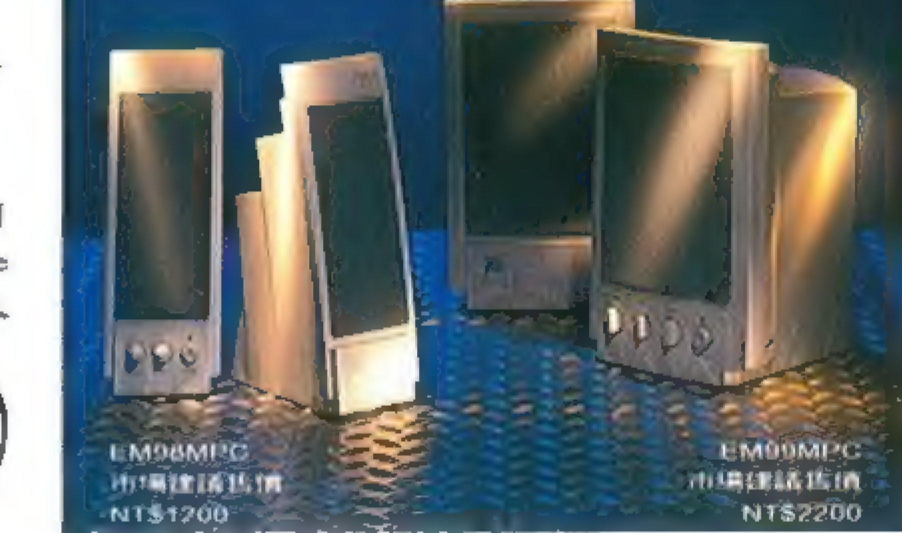
什麼人玩什麼鳥？

首度引進梯形共振概念的超防磁多媒體電腦專用喇叭

- 甚麼音效卡配甚麼喇叭！
- 根據一項統計：凡是使用或更換過兩種以上音效卡的人都會驚訝的發現，其實在換了音效卡後，雖然聲音會感覺稍許不同，不過實在無多大差別！原因到底何在呢？
因為‧‧‧‧‧「喇叭」！
- 多媒體電腦專用之發聲机誕生了：阪京引進日本設計技術理念之超防磁多媒體電腦喇叭將讓您耳目一新；運用在EM98MPC最新的「梯形共振概念 (Trapezoid Resonance Design)」讓您花最少的錢得到最大的音效比；其超防磁強度更可讓您縱使將喇叭放入主機內也不會感覺到有任何影響。
- 建議您找一台能與自己音效卡相匹配的喇叭！
- 請關心您「電腦的嘴」！

MULTIMEDIA
発声機

阪京實業股份有限公司　消費者服務專線：(02)332-8927







室



十二月起由台北開始的北、中、南資訊月展，在雜誌完稿前已經結束，雖然無法親自前往北、中二地觀展，但由採訪編輯的口中、高雄資訊展和本期讀者回函的問題比例得知，In-ernet這玩意兒，在政府單位與民間業者的推波助瀾下，儼然已成為目前資訊業者、報章媒體和電腦用戶的最愛。

資訊高速公路（Information Super Highway）的概念，是指建立一條速度在3Gbps以上的數據線路，以滿足電腦影像、語音、多媒體等資訊傳輸需求的通路。因此在邁入資訊社會化紀元的同時，硬體建構即成為相當重要的一環。目前政府在新竹已有試辦實驗區，電信總局方面也開始整合現有的電信網路與全省光纖網路的鋪設規劃，預計今年將完成長途電路的光纖化，未來更將加速完成網路用戶全面光纖化的目標。如此看來，高速網路的遠景似乎光明且即將到達。屆時，社內飽受網路擁塞之苦的多位編輯，將得以脫離每秒0.02K的「龜速」夢魘，這一天的到來著實令人無限期待！

不過，話又說回來，雖然Internet是目前的資訊新寵，但有關其收費與服務，到底合為理與否呢？則是另一個衆人關心的話題。目前台灣的網路系統大致分為：台灣學術網（ TANet ）和以網際資訊網（ HiNet ）為首，約 13 家的公民營 ISP（Internet Service Provider，提供Internet連線服務的業者）。其中 TANet 的使用者為台灣各學術單位的老師或學生，只要經過申請都享有免費使用的權利，因此網路服務資源非常豐富。不過在使用者不須付費的情況下，則常有電話佔線和網路大塞車的現象；反觀以HiNet為龍頭的衆公民營 ISP，除HiNet與 SeedNet 兩家服務範圍較廣泛外，其餘民營 ISP 皆集中於北區。因此造成北區之外的一般民衆或公司行號，在毫無選擇的情況下，只能接受「雖然已經調降，但還是偏高」的 Hinet 或 SeedNet。

目前各 ISP 的收費分為計量與計時兩種，以掌有對國際 Internet 接連大權的HiNet為例（計時）：以每分鐘 0.4 元的費率計算（不包含電話費），每天使用一小時，則使用者一年須支付 8760 元（360小時的使用時數）。相形之下SeedNet以計費方式，一次付足 8000 塊現大洋，即可擁有420小時的使用時數，似乎更為划算也更能自己調配使用狀況。是的！在未將服務態度和線路品質列入的情況下，SeedNet 算是小勝一籌。不過，若以整體來看，孰優孰劣？還在未定之數吧！在此虔誠的希望，台灣的網路系統，在政府、民間業者和衆使用者的建置與改進下，能早日邁向資訊的「高速公路」。

最後要告訴讀者一個好消息， 96 年 PC 族總動員普查活動，即將於下個月份正式展開，本期第 68 、 69P 公佈了活動的訊息和獎品的內容。特別感謝駐美特約編輯－莊振宇，向美國各大遊戲公司〝搜括〞了一堆贈品，準備贈送給參加普查活動的讀者，編輯部在此也希望國內廠商能提供獎項，共襄此一盛舉。



發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／鍾文慶
文字編輯／李永治、韓希如、葛文怡
編輯助理／范家珍
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／伍美蓉

特約編輯／蘇經天、許德全、莊振宇
特約作家／
徐維成、鍾凱文、徐國振、朱學恒、
廖奇建、劉昭毅、駱婷婷、何　布、
羅元聰、黃俊銘、葉明璋、黃振倫、
黃文龍、侯育宏、王詠文、劉建台、
陳志明、葉宗明、俞伯翰、黃啓禎、
林旭中、賴禎鑫、劉家禹、簡冠彰、
卜起翔、劉建良、張世松、陳俊弘

廣告企劃／曾玉琴、陳體英
廣告專線：（ 07 ）815-1063
傳真：（ 07 ）815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223 、224
傳　真：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E-mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（ 07 ）815-0988 轉 263

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（ 07 ）815-0988 轉 250、251
FAX：（ 07 ）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（ 02 ）788-9188
中區業務／台中市西屯區洛陽路 148 號
TEL：（ 04 ）311-8774
香港業務／香港九龍深水埗荔灣街 163 號
錦湘大廈 1F B.C 室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731
大陸地區代理／天下兄弟遊戲圈集
TEL：002-8620-3855531






● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。



●間間猜廣告

看廣告還能得到免費的遊戲？不要懷疑!!只要你能猜出以下經過局部分割的畫面內容，究爲哪家公司發行(請填入廣告索引中之公司編號)，幸運之神就可能與你同在。請將答案寫在選票下的《間間猜廣告》答案表中(答案將依廣告索引所登列爲準)。

提示：請詳閱本期各頁廣告內容



81期間間猜廣告解答

A(6)B(3)C(13)D(2)E(11)F(14)G(10)H(26)I(21)J(5)K(16)L(25)M(27)N(1)O(28)P(4)Q(8)R(18)S(19)T(17)U(15)V(24)W(22)X(7)Y(9)

中獎名單

台北縣—蔡哲奇・桃園縣—洪嘉暉・桃園縣—劉明昌・桃園縣—葉靜宜・台中縣—林敬涵・台中市—黃俊仁・台中市—張義禹・高雄市—蔡育哲
高雄市—周仁智・台南市—謝宗宏・

【以上中獎人可獲國內已出版遊戲軟體磁片版（不限出版公司），請速電洽本社】

第82期廣告索引

讀者票選 TOP 20 Best 5

●統計日期：11月29日～12月28日　●廢票：74　●其他：160
●總得票數：1921票　●資料來源：軟體世界雜誌 81 期選票

RANK 1　上期排名 1 —

仙劍奇俠傳　718

□大宇
□RPG

閒來沒事High 一下…哼！強者死之徒 ?! 誰說的!!簡直是滿口胡言、弱者的座右銘…說我的n頂多等於5 ？…喝！六度王在此，心中有BB，我High 我High 的n次方，我的n偏要大於等於5加1…嘿嘿…你按～咧怎？…咦 ?! 你家小龍怎麼啦？…龍鬚打結、龍鼻噴火，哇塞，龍鬚沒啦…嘎 ?! 龍眼開花，龍角發芽，這回改吃龍眼？哇！龍頭失蹤、龍尾冒煙…天啊！是不是要墜機啦？…看來你家小龍龍體欠安，還是早點回去休息吧…



RANK 2　上期排名 2 —

炎龍騎士團 II　154

□漢堂
□角色戰略

穩住穩住！小龍乖…隔壁的，咱家小龍打從進榜以來從沒開口招惹你半句，頂多也不過是流流口水，你何苦欺龍太甚…沒有 ?! …老實告訴你，強者死之徒是老子說的…當年老子騎青牛出西歧，傳說青牛幻化成龍，後爲我族降伏，因自詡炎黃之後，封爲炎龍…哼！不信傳說也該信確有道德經傳世…啥 ?! 只知道道可道非常道…這個哪個不知道…哼！寶座一坐坐半年，有沒道德呀 ?! 懶得理你。



RANK 3　上期排名 3 —

三國志英傑傳　138

□第三波
□策略

唔…只爲一句〝弱者的座右銘〞得罪他家舊主，動怒至此，此龍可謂乎忠？…主子，君以信待臣，臣以忠事君，忠信一體，無誠免議，此龍雖可謂忠，無良謀不足以成事…唔…良謀何在?!…主子！收此炎龍，龍氣可用。兵書云：哀兵勝、驕兵敗、強者死、柔者生、事屬必然…如此…這般…哈！軍師高謀，何時進行？…主子！謀定而後動，萬事俱備獨欠東風…軍師！這…這東風何處？…待我掐指一算…唔…@#※☆…怎麼突然轉中風啦?!@#※☆…





RANK 4　上期排名 本期新上榜

同級生 II　112

□歡樂盒
□文字冒險

あのね～我們是富有東洋風味的同級生，啊～就是同班同學啦…雖然個性不太一樣，但是個個青春美貌充滿活力喔…喔～對了，雖然東洋風味濃了些，說中文也會通喔…咦?!什麼東風轉中風…這位老伯…您不要緊吧…聽說中風後會半身不遂呢!!同學們！老師教的急救術還沒忘吧…一、二、三、四、五、呼～二、二、三、四、五、呼～…

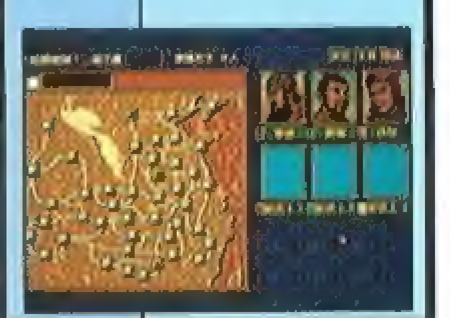


RANK 5　上期排名 4 ↓

三國志 IV　80

□第三波
□策略

不得了啦了不得…報…報告老大…軍師中風…老三且慢，兵來你擋、水來他淹，這風來嘛…嘎 ?! 軍師中風…唔…上回方來探訪，怎會突然中風…？一定是上回配票無功往返、心急凝心、氣衝腦門…報告老大…如此…這般…哦！配票不成這般嚴重 ?! 救人要緊不能耽擱…是！老大英明!!嘎！光天化日之下…這成何體統…還十五個…啪！老二、老三…醒醒!!…你們集體中風啊?!@#※☆…



本月新秀



以著名電視影集，星艦奇航記（Star Trek）爲故事背景的銀河飛龍，在劇情、謎題、畫面的表現上，皆有獨到之處。雖然第一次進榜，但相信在衆愛好者的支持下，往後會有不錯的成績。

【銀河飛龍】

本月焦點

在日本頗獲好評的同級生2，經中文化之後，國內玩家在有看就有懂的情況下，果然也大爲支持，甫一進榜，即以狂飆的速度進入Best 5之內，以這等聲勢來看，仙劍奇俠傳的寶座之位，岌岌可危囉！

【同級生2】

TOP 20 Best 5

軟世排行榜內吸引衆多目光焦點的 BEST 5 在 96 年新春開彩的票數上顯示，前三名排行依舊是 95 年底的原班人馬，其中三度拉出 600 多張票距的仙劍絲毫不讓，繼續雙佔鰲頭，成爲跨年度的榜首，然而就算是經過數期炎龍Ⅱ、英傑傳、三國志Ⅳ熱力有限未能〝逼退〞榜首的驗證（三國志Ⅳ本期小挫一席名次，保住 BEST 5 守關），仙劍似可暫時高枕寶座，但面對新進榜便進駐 BEST 5 榜單來勢洶洶的同級生Ⅱ，相信仙劍自是有如芒刺在背，壓力重重。同級生Ⅱ的進榜熱度與進軍榜首的企圖潛力，獲列本月焦點，若再加上預期春節強檔的熱片湧入，咸認 BEST 5 在新春排名上會有急遽的變化，是否仍如預期，還請留意。

在 TOP 20 方面，蟬連兩期領軍的 95NBA 職籃依然原地擺陣英姿未改，而繼 NBA 因〝擺陣過久〞而不幸〝剃〞出場外的事件後，無獨有偶地，中華職棒Ⅱ以一記〝田田呼伊去〞的紅不讓，本期〝貓〞出 BEST 5 榜外，雖然這一對難兄難弟先後同遭讀者裁定〝免吃湯圓〞的處分，不過塞翁失馬，焉知非福？職籃兩度領軍，職棒如願與同遭名次下挫命運的特勤機甲隊Ⅱ（ -1 名）比鄰而坐，圓了一親芳澤的心願，想來倒也無啥遺憾。噫！同是天涯淪落人，相親相愛相扶持…嗚…眞是羡煞職籃…。說起上期謀定先行北伐攻下 TOP 20 領軍，再行西征進駐 BEST 5 的十字軍，本期大有斬獲（ +4 名），不但一舉壓下浮來浮去的幽浮Ⅱ（ -6 名），轉來轉去的轉校生（ -2 名），還清動了鬼屋內幢幢魔影（ -2 名），比預定的北伐對象，只以一票之差險些拿下終極動員令，不過雖然僅以一票拉鋸，終極動員令可也不是省油的燈，君不見自上期獲列當月新秀，動員令本期再挺 3 席名次…十字軍與動員令在同謀北伐西征的路途上，究竟誰能搶先奪下領軍寶座或進駐 BEST 5 ，但見後續追蹤報導。

上期新進榜的格鬥悍將在武將Ⅱ隱退後，本期竟以全榜最大升幅（ +9 名）自 BUFFER 進駐 TOP 20 並與幽浮Ⅱ以同等得票並列 16 名，而黑暗天使在天使帝國本期免戰的局勢下，目前僅小挺一席名次，未能衝出 BUFFER 。另外，除退榜遊戲外，全榜最大跌幅則爲上期已擁有當期最大跌幅的超級快打旋風Ⅱ，本期再跌 11 名，連續兩期總跌幅高達 20 名，令人不禁唏噓。綜觀本期票選排行，於本期退出榜外者計有超級大富翁（原 17 名）、天使帝國（原 21 名）、臥龍傳（原 22 名）、魔法飛毯（原 25 名）及明星志願（原 25 名）共有六款。統計於本期新進榜同有 6 款，分別是同級生 2 、銀河飛龍、世紀末商業革命、裝甲元帥、魔石英雄傳Ⅱ及鎮暴特遣隊，全榜名次上升者 7 、下挫者 11 ， 6 款持平，總計 30 名。

一年容易逢新春，一輪生肖見吉鼠，時值新歲，賀喜新年。回顧過去一年來，在讀者老爺的大力支持下，軟世排行榜無論在 BEST 5 劇情或榜內名次分析深獲肯定，小社無限感謝，下期軟世排行內容將有新的面貌與讀者見面，再請踴躍支持票選活動，並請期待 95 年度台灣區黃金榮譽榜的問世。

票選活動

台南縣◎黃冠穎	台南縣◎黃嘉勇
台南市◎陳加倫	台南市◎翁青暉
高雄縣◎劉明合	鳳山市◎王呈國
高雄市◎江照雄	高雄市◎秦嘉鴻
高雄市◎梁高榮	高雄市◎吳仲軒
台中縣◎林書鄉	台北縣◎陳琳強
台北縣◎全憶芬	台北縣◎葉丞祐
台北縣◎詹即能	桃園縣◎邱建智
屏東市◎朱軒廷	彰化縣◎曾裕倉
彰化縣◎歐書萍	彰化縣◎周聖雄



●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

名次	遊戲	代理	類型	上期	票數
6	NBA Live 95 美國職籃大賽	□憶弘	□運動	6 —	59
7	中華職棒 Ⅱ	□軟體世界	□運動	5 ↓	41
8	特勤機甲隊 Ⅱ	□華義國際	□戰略	7 ↑	37
9	終極動員令	□第三波	□戰略	12 ↑	35
10	十字軍	□軟體世界	□動作解謎	14 ↑	34
11	美少女夢工場 Ⅱ	□精訊	□模擬養成	8 ↓	31
12	轉校生	□華義國際	□模擬養成	10 ↓	30
13	王子傳奇	□漢堂	□角色扮演	15 ↑	24
14	鬼屋魔影 Ⅲ	□軟體世界	□冒險	12 ↓	21
14	軒轅劍外傳－楓之舞	□大宇	□角色扮演	9 ↓	21
16	格鬥悍將	□熊貓	□動作	25 ↑	16
16	幽浮 Ⅱ－深海出擊	□第三波	□策略	10 ↓	16
18	幽魂	□第三波	□冒險	18 —	14
18	模擬城市 2000	□電腦休閒世界	□模擬	18 —	14
20	燃燒的野球Ⅳ	□軟體世界	□運動	25 ↑	12

The Buffer 21～30

名次	遊戲	代理	上期	票數
21	銀河飛龍	□第三波	本期新進榜	11
21	聖少女戰隊 Ⅱ	□華義國際	25 ↑	11
21	美少女特勤組	□天堂鳥	16 ↓	11
24	黑暗天使	□微波	25 ↑	9
25	世紀末商業革命	□光譜	本期新進榜	8
26	裝甲元帥	□軟體世界	本期新進榜	7
26	魔石英雄傳 Ⅱ	□天堂鳥	本期新進榜	7
28	致命快感	□松崗	23 ↓	6
29	超級快打旋風 Ⅱ	□第三波	18 ↓	5
29	鎮暴特遣隊	□華義國際	本期新進榜	5



新片動向

提供國內出片

85年元月份

4日 ●燃燒的野球V CD版 【軟體世界】
類型：運動 售價：800

8日 ●劍芒羅曼史 【天堂鳥】
類型：策略角色 售價：700
●劍芒羅曼史 CD版 【天堂鳥】
類型：策略角色 售價：未定

10日 ●創世聖戰 【精訊】
類型：戰略 售價：700

15日 ●三國演義Ⅱ CD版 【軟體世界】
類型：策略 售價：1200

18日 ●華麗人生 【天堂鳥】
類型：益智 售價：未定
●華麗人生 CD版 【天堂鳥】
類型：益智 售價：未定

20日 ●超時空英雄傳說 【宇峻】
類型：戰略角色扮演 售價：未定

25日 ●綜藝大進擊 【軟體世界】
類型：智育 售價：540

31日 ●YES! HG 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定
●YES! HG CD版 【天堂鳥】
類型：冒險 售價：未定

上旬 ●妖塔2189 【幸福鴨】
類型：冒險 售價：未定
●狩魔獵人Ⅱ—心魔 CD版 【第三波】
類型：冒險 售價：未定
●印地大賽車Ⅱ CD版 【第三波】
類型：運動 售價：900
●海上雄風 CD版 【第三波】
類型：模擬 售價：980
●掠奪者計劃 CD版 【第三波】
類型：射擊 售價：980
●大海戰Ⅳ CD版 【第三波】
類型：戰略 售價：980
●浩劫餘生 CD版 【第三波】
類型：運動 售價：900
●蘇凱27 CD版 【第三波】
類型：模擬 售價：980
●星戰3000AD CD版 【英特衛】
類型：模擬冒險 售價：未定
●賊佳拍檔 【歡樂盒】
類型：動作 售價：未定

中旬 ●烽火沙丘 CD版 【松崗】
類型：戰略 售價：未定
●革命—阿曼尼斯開國啓示錄 CD版 【幸福鴨國際】
類型：策略角色扮演 售價：未定
●革命—阿曼尼斯開國啓示錄 【幸福鴨國際】
類型：策略角色扮演 售價：未定
●終極任務Z 【鷹揚】
類型：戰略 售價：550

下旬 ●緋王傳Ⅱ CD版 【大宇】
類型：角色扮演 售價：未定
●L-MAN 蜥蜴超人 【大宇】
類型：視覺戰鬥 售價：未定
●超時空戰機 【歡樂盒】
類型：射擊 售價：未定
●超時空戰機 CD版 【歡樂盒】
類型：射擊 售價：未定
●科學怪人 CD版 【松崗】
類型：冒險 售價：未定
●亞摩斯紀事—富貴列車 CD版 【富優】
類型：冒險 售價：未定
●異次元美少女 【幸福鴨】
類型：冒險 售價：未定
●光之刻 【天堂鳥】
類型：角色扮演 售價：未定
●殺戮戰場 CD版 【博羽】
類型：戰略 售價：未定
●西楚霸王 【熊貓】
類型：角色扮演 售價：未定

未定 ●鐵甲旗艦 CD版 【華義國際】
類型：冒險 售價：600
●鐵鎖的星群 CD版 【華義國際】
類型：策略 售價：未定
●戰國 【天堂鳥】
類型：益智 售價：未定

二月份

8日 ●麻雀幻想曲Ⅲ 【天堂鳥】
類型：益智 售價：未定
●麻雀幻想曲Ⅲ CD版 【天堂鳥】
類型：益智 售價：未定
●新狼人摩天樓 【莎莉】
類型：動作 售價：未定

12日 ●龍騎士Ⅵ 【歡樂盒】
類型：策略 售價：未定
●龍騎士Ⅵ CD版 【歡樂盒】
類型：策略 售價：未定

上旬 ●銀河英雄傳說Ⅳ EX 【微波】
類型：戰術策略 售價：800
●健康教育十四課 【新藝】
類型：育樂 售價：未定
●古大陸物語Ⅱ 【松崗】
類型：角色扮演 售價：未定
●古大陸物語Ⅱ CD版 【松崗】
類型：角色扮演 售價：未定
●鬼馬小英雄 【漢堂】
類型：角色扮演 售價：未定
●大富翁Ⅲ 【大宇】
類型：益智 售價：未定

中旬 ●赤日 【世紀縱橫】
類型：即時策略 售價：600
●赤日 CD版 【世紀縱橫】
類型：即時策略 售價：800
●無限飛行 【松崗】
類型：模擬 售價：未定
●三只眼變成～ 【松崗】
類型：冒險 售價：未定

下旬 ●傀儡英雄 【博羽】
類型：角色扮演 售價：未定
●印象之城 【傑誠】
類型：角色扮演 售價：未定
●戰魂 【新藝】

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

類型：模擬　售價：未定
● 傳說紀元－黑暗之星 【微波】
類型：角色扮演　售價：未定
● 絕地殺陣 【彩虹】
類型：動作射擊　售價：未定
未定 ● 上帝 【鷹揚】
類型：策略　售價：未定
● 美少女夢工廠 II CD 版【精訊】
類型：策略養成　售價：990
● 天使的任務 【鷹揚】
類型：角色扮演　售價：未定
● 極速殺手 CD 版 【英特衛】
類型：運動　售價：未定
● 新乞丐王子 【全崴】
類型：角色扮演　售價：未定
● 鋼鐵騎士團 CD 版 【華義】
類型：模擬戰略　售價：未定

三月份

上旬 ● 黑之劍 【天堂鳥】
類型：角色扮演　售價：未定
● 神劍傳說 II 【歡樂盒】
類型：角色扮演　售價：未定
● 封神世紀 【長重】
類型：策略　售價：未定
中旬 ● 聖光島 【世紀縱橫】
類型：角色扮演　售價：未定
● 生化奇兵 DNA CD 版 【富優】
類型：戰略　售價：未定
下旬 ● 屠龍戰記 【歡樂盒】
類型：策略角色扮演售價：未定
未定 ● 凶兆 【英特衛】
類型：角色扮演　售價：未定
● PSY 幽記 CD 版【華義國際】
類型：角色扮演　售價：未定
● 機動生肖軍 【彩虹】
類型：策略角色扮演售價：未定
● 俠客英雄傳 III 【精訊】
類型：角色扮演　售價：未定
● 創滅天地 【精訊】
類型：角色扮演　售價：未定

四月份

未定 ● 沈默的艦隊 CD 版 【華義】
類型：戰略　售價：未定
● 三國風雲 【世紀縱橫】
類型：即時戰略　售價：未定
● 皇帝 【全崴】
類型：策略　售價：未定

軟體世界雜誌 1·15 － 2·14

1·15	● 軟體世界雜誌出刊 ● 三國演義 II CD 版
16	
17	
18	● 華麗人生 ● 華麗人生 CD 版
19	
20	● 超時空英雄傳說
21	
22	
23	
24	
25	● 綜藝大進擊
26	
27	
28	
29	
30	
31	● YES! HG ● YES! HG CD 版
2·1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	● 麻雀幻想曲 III ● 麻雀幻想曲 III CD 版 ● 新狼人摩天樓
9	
10	
11	
12	● 龍騎士 VI ● 龍騎士 VI CD 版
13	
14	

SCHEDULE

1月 預定

中 旬

● 烽火沙丘 CD 版 ● 革命－阿曼尼斯開國啓示錄 ● 革命－阿曼尼斯開國啓示錄 CD 版 ● 終極任務 Z

下 旬

● 緋王傳 II CD 版 ● LMAN 蜥蜴超人 ● 超時空戰機 ● 超時空戰機 CD 版 ● 科學怪人 CD 版 ● 亞摩斯紀事－富貴列車 ● 異次元美少女 ● 光之刻 ● 殺戮戰場 CD 版 ● 西楚霸王

未 定

● 鐵甲旗艦 CD 版 ● 鐵鎖的星群 CD 版 ● 戰國

2月 預定

上 旬

● 銀河英雄傳說 IV EX ● 健康教育十四課 ● 古大陸物語 II ● 古大陸物語 II CD 版 ● 鬼馬小英雄 ● 大富翁 III

中 旬

● 赤日 ● 赤日 CD 版 ● 無限飛行 ● 三只眼變成～

下 旬

● 傀儡英雄 ● 印象之城 ● 戰魂 ● 傳說紀元－黑暗之星 ● 絕地殺陣

未 定

● 上帝 ● 美少女夢工廠 II CD 版 ● 天使的任務 ● 極速殺手 CD 版 ● 新乞丐王子 ● 鋼鐵騎士團 CD 版

Durid-Daemons of the Mind

德魯依

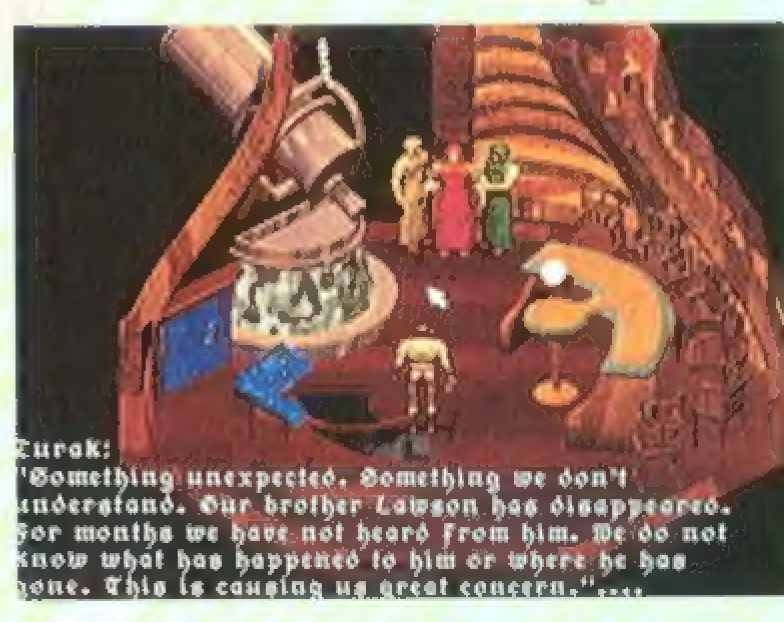
天人交戰

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
ARPG	光碟版	一月下旬	機種：486DX-33 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/U/G/M 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
Sirtech	松　崗	900 元	

德魯依，一個號稱能使創世紀八及十字軍失色的遊戲，已在上個月由 SIRTECH 公司在國外出版。這個副名為 Durid-Daemons of the Mind 的德魯依到底有幾分斤兩能與創八一較長短呢？且聽筆者細細為您報導。

遊戲介紹…





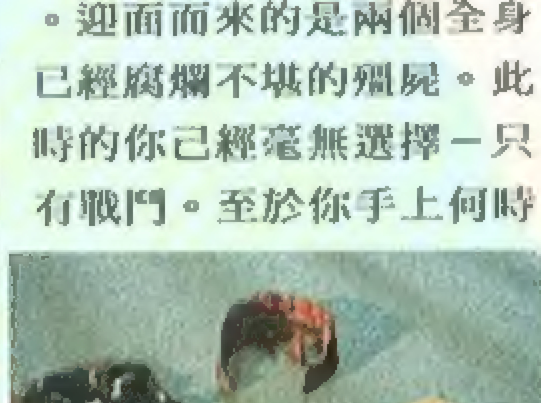
三位統治 Navan 大陸的德魯依法師

實驗室中竟有這麼大的太空船

不知從何時開始，你已身在一個異鄉的國度，一個你從來沒見過的地方。迎面而來的是兩個全身已經腐爛不堪的殭屍。此時的你已經毫無選擇－只有戰鬥。至於你手上何時多了把戰斧，你也無從細想。為了保命，你拼命地把斧頭向你的敵人揮去…。

許久你從睡夢中醒來，「原來是場可怕的惡夢！」你心中想著。但是當你定神環顧四週時，身邊的景物竟然和夢境一模一樣。你心中驚愕莫名：你不是應該在自己的房間嗎？這裡是哪裡？你還在夢境中嗎？還是在一場惡夢過後，你又掉入了另一場惡夢？德魯依的故事，就由此開始…

德魯依是一個 3D 的立體冒險遊戲，故事發生在一個叫 Navan 的國度，在這個國度中有四個主要的大島，分別由四個德魯依法師管理，德魯依的法力源自於自然元素的平衡。有一天管理風元素的德魯依法師 Lawson 離奇地失蹤了，於是德魯依法師 Astor 召喚你來調查此事。玩家將在這個陌生的島國中四處調查，抽絲剝繭，進而揭發了一項可怕的陰謀。





哇！好大的採礦機！

Navan 國度全圖

守衛森嚴的實驗室





這麼多出口我該往那裡走呢？







高解析度模式



如同創八一樣，德魯依也是使用 45 度角的 3D 立體設計，但在 640 × 480 256 色的高解析度上，使用攝影式手法的美工，如：光源的角度與物品陰影、光澤關係的考慮，使得德魯依在畫面的表現上遠遠地超越前者。在遊戲的進行上，德魯依使用場景上的變換取代創八的捲軸式的轉動，使得遊戲速度上的延遲不大，即使在486上也能跑得相當順暢。音效上，如：礦區鑽土機的聲音、森林的鳥語、熱滾滾的岩漿…等等，都十分的逼真。尤其是戰鬥時那種"斬肉"的聲音與怪物的哀號，真是可以給人十分的快感。在音樂上，雖然隨著背景的變換，遊戲的背景音樂不少。但不知是否為配合故事的關係，在音樂上總有死氣沈沈的感覺。



…凍死在雪地中，快看看吧！







比比看；誰厲害

就整體的感覺而言，德魯依是個算是個高水準的遊戲。當然它號稱能幹掉創八，那筆者自然就得拿它來與創八較量一番：在畫面和速度上，德魯依顯然是棋高一籌。在故事上，筆者覺得兩者各有千秋；創八的故事長而有系統，而德魯依的劇情較短，卻戲劇化。然而在戰鬥的設計上，也許是因為創八是 RPG 的關係，創八的的戰鬥是即時性、隨機性的。德魯依卻是場景性的，在德魯依中的敵人是被動的，通常敵人就是站在要道上，你想過去自然就得打倒他才能過去。就算打不過對方而逃跑了，敵人也不會追來，只會呆呆地站在那邊等你補滿了血再回去宰他。如果你法力夠的話，站得遠遠的，用魔法丟他，敵人一樣是呆呆站著讓你丟到死。另外，在戰鬥上另一個缺失就是人物砍殺的動作設計並不甚理想，戰鬥中常常有斧頭從前面砍下去，敵人竟然由前面倒地的情形。

總而言之，德魯依可以算是一個很有特色的遊戲。劇情與謎題的編排皆屬上上之作。逼真的繪圖與精細的畫面，在電腦遊戲史上可以算是空前的美觀。雖然它在戰鬥的設計上有些缺失，但是對一個冒險遊戲而言這並不十分重要。德魯依還是不失為一個高水準高難度的遊戲。是否覺得現在的遊戲都太簡單了呢？試試德魯依吧，它將帶領你進入一個全新的夢境中。



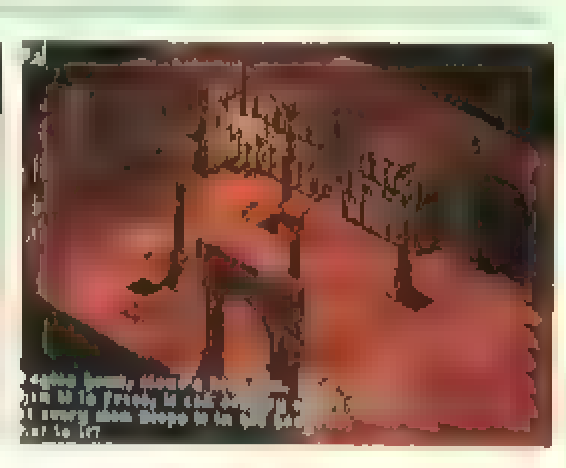
考驗腦力；善用眼力

在性質上，德魯依雖然有經驗值和昇級的制度。但在遊戲中，戰鬥大部份都是固定性或應場景故事所需要的，而且人物的培養與等級的高低在德魯依中並不會有太大的影響力。而遊戲最主要的訴求亦在於故事與謎題，所以嚴格說起來德魯依應該算是解謎類的冒險遊戲而非角色扮演。在難度上，德魯依可以算是難度頗高的遊戲。在遊戲中，玩家所扮演的是個類似偵探性質的角色。所以在偵查的過程中會有不少藏的十分隱密的線索，如：卡在石縫中的銅板，壓在屍體下的紙條…等等。玩家如果沒有很好的眼力或運氣要找出這些東西並不容易。此外，德魯依法術也是整個這個遊戲十分獨特的地方，德魯依法師精通自然系的法術，也就是利用自然界的地、水、風、火四大元素的交互作用，再由心靈力量的導引，變化成各種的法術。自古以來，法師們常會將他們的研究心得記錄在書上、牆上、書中或藏在謎語中。玩家可以在各種可能的地方學得十分實用的法術。當然，如果想像力夠的話，玩家也可以自己試著創造法術，猜對的話，法術威力也將增強不少。用法術攻擊是德魯依中可以不被反擊的攻擊。





進圖書館別忘了帶借書證



記載魔法的謎語



洞穴中的激戰

POLICE  QUEST

SWAT

警察故事第5代

霹靂小組

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰術模擬	光碟版	十二月下旬	機種：486-33 記憶體：8MB 顯示：SVGA 音效：視窗相容 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
Sierra	第三波	1350 元	



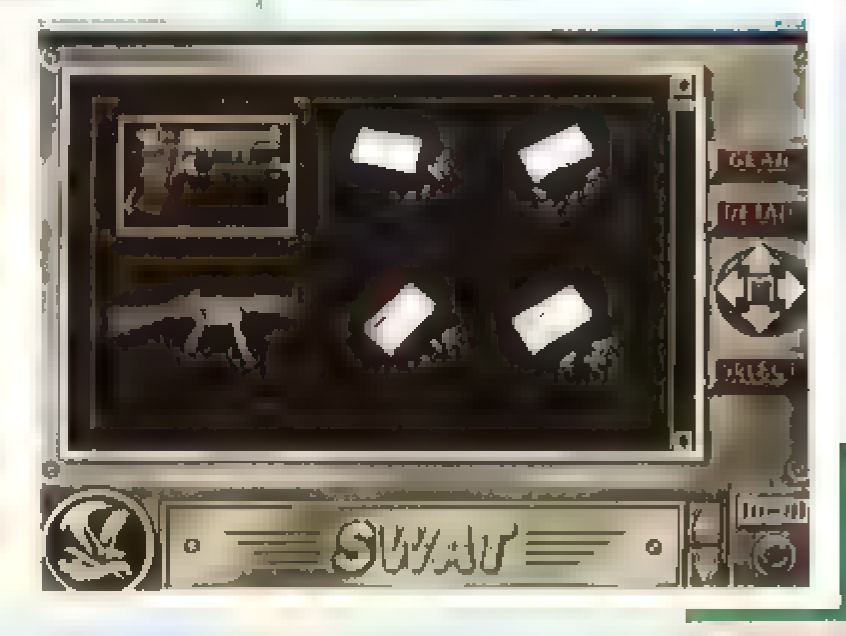
如果你看過很多警匪動作片，而且很嚮往〝飛虎隊〞的工作，Sierra 所出的這款 SWAT 絕對是能讓你過過乾癮的一套遊戲。雖然遊戲與前作「警察故事」一樣，是由 LA 的前警察局長 Daryl F. Gates 所監督製作，但是遊戲的風格卻全然不同，SWAT 似乎是有些偏向動作的一套遊戲。

SWAT 的全名叫 Special Weapon and Tactic，也就是〝特別武裝戰略小組〞的意思。這小組創始於 60 年代，當時是為了對付一些恐怖份子，但由於該小組屢造奇功，因此在一些火爆的犯罪現場，也能看到他們的蹤跡。

由Sierra所出的這款 Swat 正是一個模擬該小組工作的遊戲。玩家必需先從基本的守則、戰略、規章、及命令學起，進而進行武器訓練，最後，才能實地的出任務。由於 Swat 的工作是高度危險及複雜的，因此玩家必須在訓練時好好用功，不然等實際出任務時，就會手忙腳亂的了。

基本訓練

遊戲的初期，玩家大部份的時間都將花在教室中，在教室的黑板上，有一系列的主題讓玩家練習。而會看到一些有關該主題的文字講解及圖片，在這裡所記錄的大多都是一些特別技巧，例如：九十度轉角的方法，以及如何搜索一塊區域等技巧。玩家也可以使用教室裡的錄放影機，你將可看到一些實際的演練情形，其目的是為了要讓玩家更能瞭解各種情況的對應方法。



射擊訓練

在基本訓練完畢後，玩家就得要到打靶場去練槍法，玩家的目標是四十尺外的人型木靶，單發雙發的交錯練習，玩家隨時要遵循教練的指示。

在通過打靶場後，玩家就要進行實戰槍法訓練，這次，靶子將會以亂數出現，你要有所注意，當開槍射向一切會動的東西時槍的彈匣很容易沒有子彈，甚至一邊開槍就要一邊數還剩幾粒子彈，不然會死得很慘。

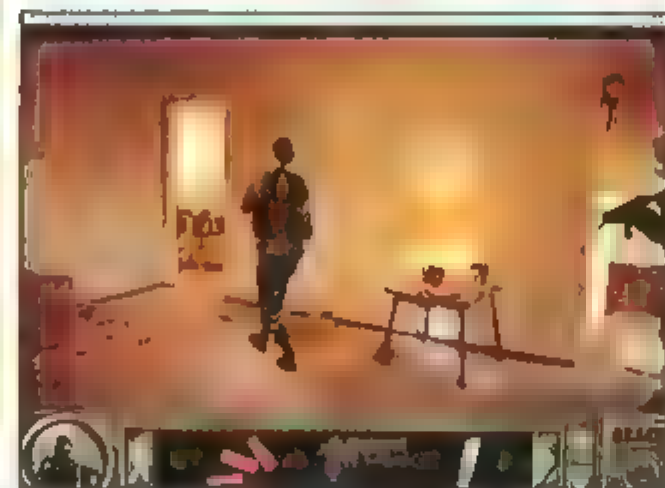


最後，玩家要進行狙擊手訓練，這下，玩家要使用來福槍，擊中一百碼外的一點，雖然槍上配有望遠瞄準器，但是並不是像直接瞄準那樣簡單。子彈在射出後，會因氣流而向上浮約一～二公分，之後，就會因地心引力而下墜，加上風力的影響，要設中目標絕不是簡單的事，所幸，玩家持有一本對照書，書中告訴你如何以不同的風向及距離來做正常的調整。

沙盤推演



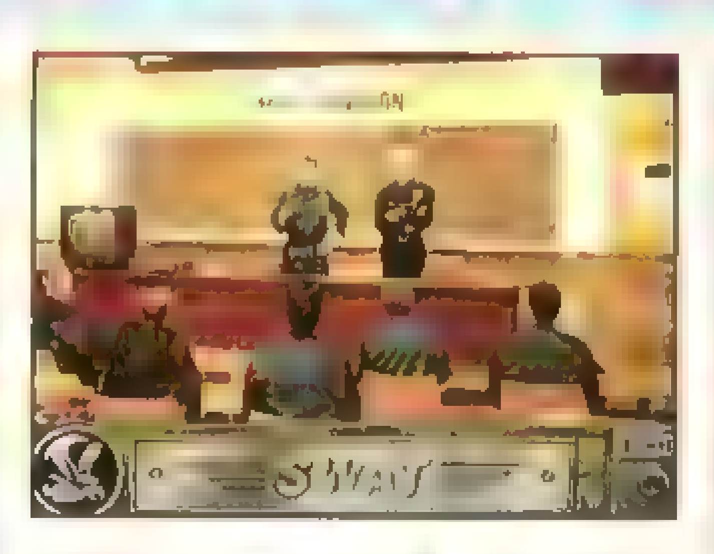
在訓練的最後一階段，也就是最重要的階段，你的長官會跟小組講授一些實戰時的情況以及應對方法。他會告訴你各種手勢的含意，以及正確的無線電使用方法。一些搜尋順序，地形編號，小組組織，以及小隊成員的工作等知識。這一段影片很長，而且不能跳過，因為裡面所提的，都是相當重要的事，等玩家稍後實際出任務時，就會瞭解了！



正式入伍

玩家在訓練完後，就可以開始參加緊急任務，每一個任務都有不同的目標，就像在第一個任務中，玩家必須把一位精神不太正常的持槍老婦人從屋子裡平安的帶出來。由於該婦人神經不太正常；因此，玩家只要一不小心，就會被她開槍射死。這還無所謂，痛苦的是：玩家還不能對她亂開槍，只要她有什麼三長兩短，你就會被停職觀察。整個遊戲中，強調的是和協的解決所面對的情況；而不是以暴力解決。精采之處在於團隊的合作以及默契，善用智慧來瓦解危機。



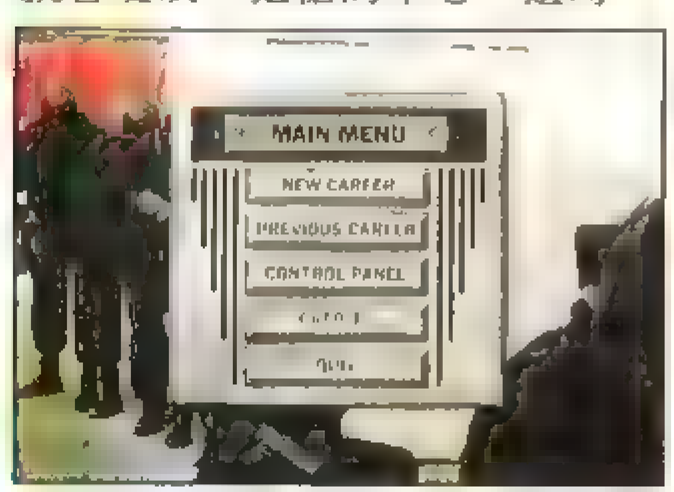




操作簡單

遊戲的操作介面相當簡單，玩家可以用滑鼠決定主角所要移動的方向。如果輕擊右鍵，游標就會變成一把槍的準心，這時，玩者就能開火。不論是那種動作，都可以用一支滑鼠完成，非常的容易操作。不過，由於進行的步調緊張，需要時間思考下一步的動作，所以，有時候玩家可能會手忙腳亂，不知所措。但是只要玩久了，就不會發生類似情形了。

整個遊戲看起來很有真實感，不過，筆者建議玩家最好以 DOS 模式執行遊戲，因為 DOS 模式下比較流暢。







遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒　險	光　碟	'96 年 2 月	機種：486 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	顯示：VGA
TAKE2	英特衛	未　定	音效：S 操作：J/K

「傑克開膛手」回來了！不過這一回他出現在西元 2060 年的紐約街道，面對這麼兇狠卻又智慧超卓的殺人狂魔，該怎麼將他繩之以法呢？

就像當年一樣，他的殺人手法永遠是那麼俐落，總是利用如手術刀般鋒利的凶器，迅速地切割著死者的屍首，而且在不斷犯案的同時，卻完全沒留下任何的蛛絲馬跡，一次又一次，犯人除了犯罪的時刻外，彷彿消失在空氣當中，沒有人知道會不會有下一次的犧牲者，當然更別提下一次的被害人又會是誰了！

儘管經過這麼多年的努力，「傑克開膛手」一直逍遙法外，警方即使派出了大量的人力，進行地毯式的蒐證，坊間也有無數推測性的小說問世，但始終揭不開"他"的神秘面紗，雖然在當年，在第五個犧牲者之後，他就消失在大家眼前，不過，他所帶來的恐懼，卻一直殘留在大家心中，這人人自危的擔憂，一直延續著、一直延續到他再次出現在大家面前…。



一個由 Take2 公司所研發、製作的驚悚遊戲中，玩者所扮演的是一名記者，所擔負的任務就是搶在第一時間趕到案發現場，盡可能地蒐集一切罪證與線索，以便能讓廣大的讀者能得知可怕的「傑克開膛手」到底又做了些什麼令人髮指的罪行！然而隨著兇殺案不斷地發生，你似乎察覺到某種模式－「一種瘋狂的手法」到底該用什麼把這一切的兇殺案串在一起？

就當你以為自己接近謎底的時候，悲慘的事情發生了，你報社的拍檔被攻擊了！剎那間，你發現這似乎已不再是發生在別人身上的事，相反的，卻與你息息相關，所以，這該是你挺身而出的時候了，但，連警方出動大批人力都做不到的事，你要如何來完成呢？加油吧！如果你無法找出「傑克開膛手」的真面目，並阻止"他"或"她"展開下一次的犯罪行動，或許隔天的頭條新聞就是自己的死訊！

接下來的所進行遊戲過程，就有如《殺人月》和《幽魂》等遊戲，以冒險方式在不同的地點進行探索，並探訪相關的人員，絲毫不放鬆地詢問任何



可能的線索，同時收集所有可使用的物品，以供不時之需。

當然，在「一鼠走天下」的今天，本遊戲「兇兆－傑克開膛手」也以滑鼠爲操作介面，而且也盡可能地省略指令，做到了隨點隨用的親切設計，讓玩者能將全部的心力專注於解謎之上！



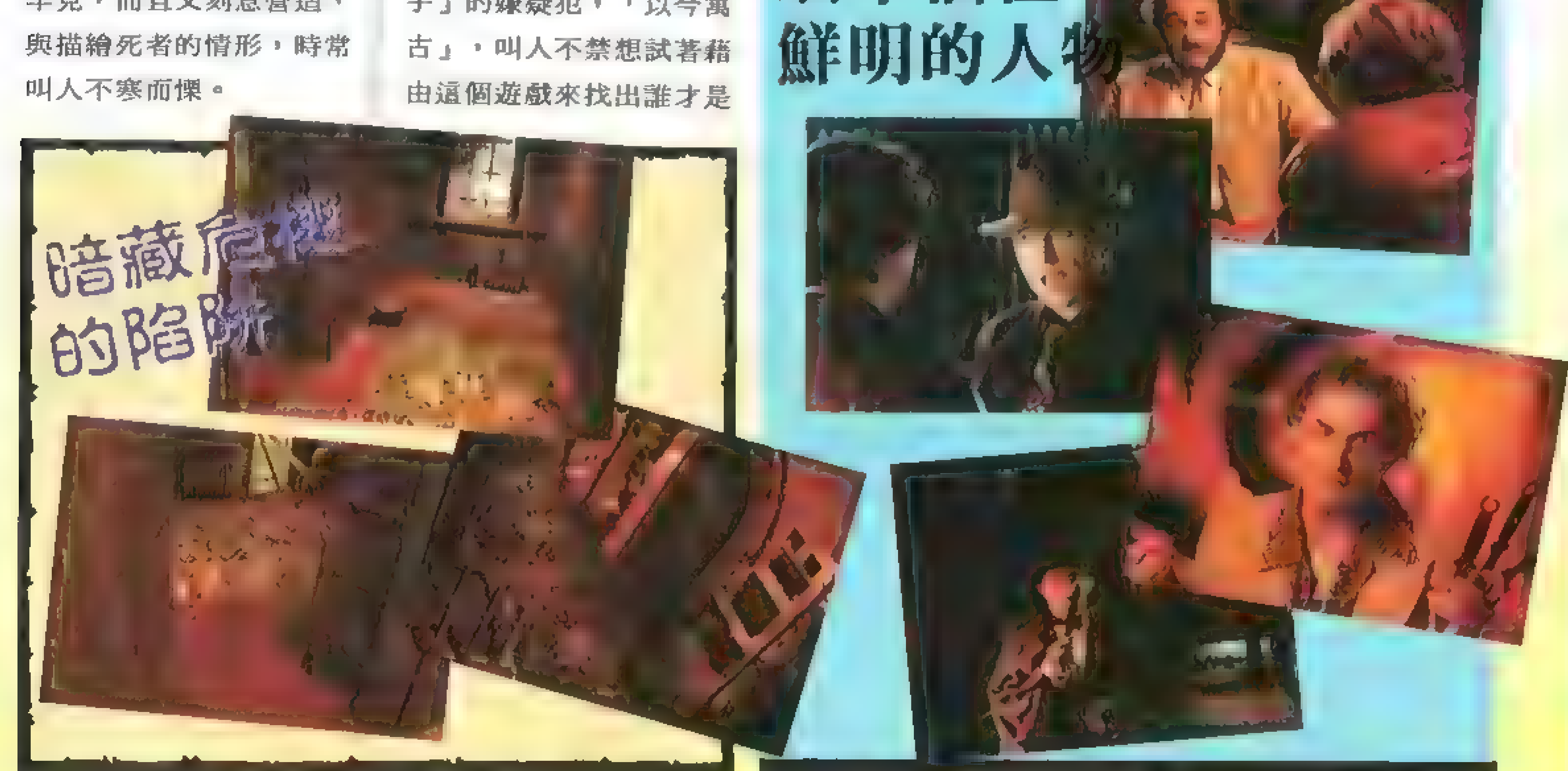
畫質生動～讓人身歷其境

至於畫面的解析度表現，由於採用了相當多的眞人影像，配合先進的藍幕特效，成功地將人物與背景作完美的融合，而且爲了兼顧流暢性，因此採用了320×200、256色的顯示模式，使遊戲的感覺就像在看電影一樣——一部可怕的恐怖電影！而且老實說，這的確該列入輔導級，甚至限制級！殺人手法的殘忍、血腥，實爲罕見，而且又刻意營造、與描繪死者的情形，時常叫人不寒而慄。

不過遊戲中也確實可以找到好一些在好萊塢相當知名的演員，像是在《銀河飛將三》中扮演「遊俠（Paladin）」的Christopher Walken、另外如Burgess Meredith、John Rhys-Davies和Karen Allen等，經由他們洗鍊的演出，使遊戲的眞實性十足，而且他們所扮演的人物，分別影射當年曾被懷疑爲「傑克開膛手」的嫌疑犯，「以今寓古」，叫人不禁想試著藉由這個遊戲來找出誰才是當年眞正的「傑克開膛手」！

當然，畫面的成功只是一個遊戲成功的環節，配合上合適的聲音之後，才算是奠定了一半的基礎，而《兇兆－傑克開膛手》在這方面的表現並沒有讓大家失望，由於請來了曾在電影「四十三街的奇蹟」中，製作音樂的大師爲其譜曲，因而在畫面氣氛的營造上，堪稱一流，再加上特殊音效的配合，更是會叫膽小的玩者心驚膽跳。

現在，「傑克開膛手」已經揮動著他手上的手術刀，一步一步向你靠近，害怕嗎？別忘了在入睡前留一盞小燈吧！





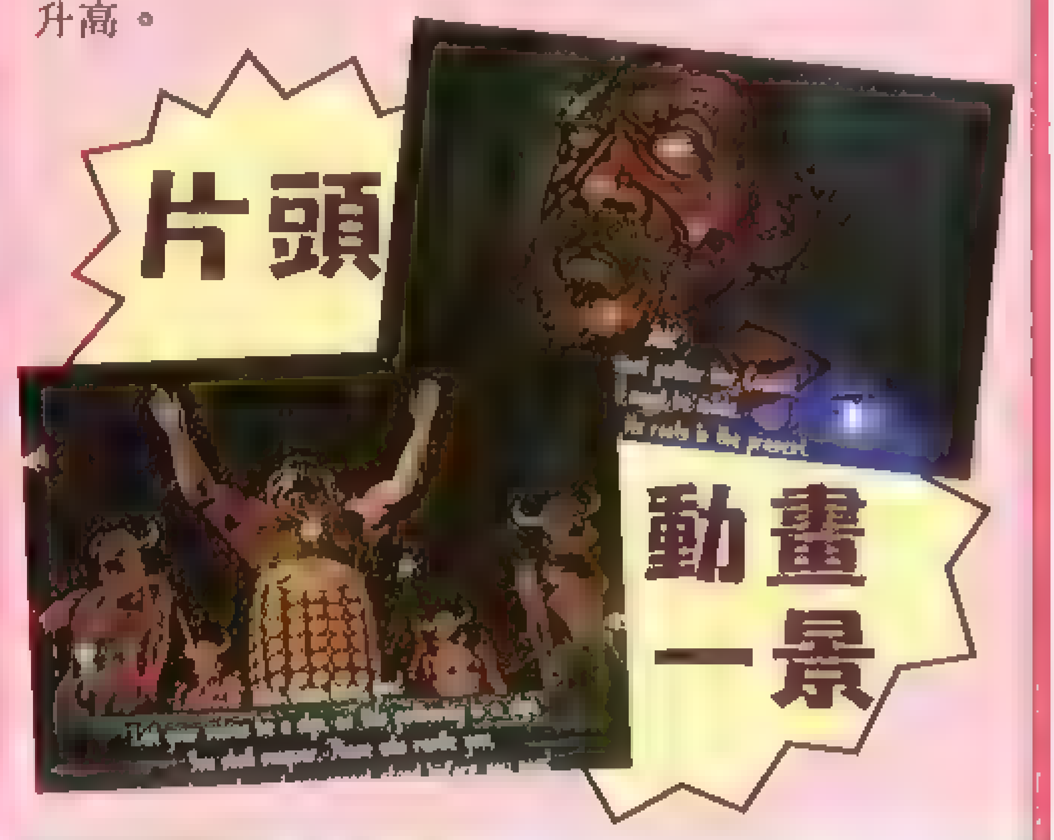
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RPG	光碟版	國外已發售	機種：486-33 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：S 操作：K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
New World Computing	軟體世界	未定	



這一款由 NewWorld Computing 所推出的遊戲：Anvil of Dawn 與該公司之前所推出的魔法門系列感覺上很相似。主角是以第一人視角的介面進行，而且只能〝走直線，轉直角〞。不過跟魔法門比起來，至少在轉彎時還有動畫，讓玩家們有轉彎的感覺，不像魔法門，只是切換畫面而已，令人轉到後來都搞不清楚東西南北。

震撼的開場動畫

遊戲開始，會播放一段 3D 動畫，跟該公司以前的平面動畫比起來，的確是好上了數倍。不過到後來，動畫卻突然從 3D 轉為 2D ，而 2D 動畫則成為其致命傷。筆者認為，該公司的美工好像都不太會畫人，只要是遊戲中出現人工繪製的人物，就一定是那種滿臉皺紋，輪廓異常明顯的樣子，看上去令人有種不舒服的感覺，如果該公司能改進這一點，那麼遊戲的評價必定會隨之升高。



遊戲的進行方式

遊戲一開始，玩家可從多種角色中選出一個來代表自己。每個角色的屬性都由電腦預設，玩家可以直接開始進行遊戲。如果玩家對其屬性設定不甚滿意，遊戲也提供了讓玩家自行設定屬性的功能。接下來，玩家便要進行所謂的〞不見天日〞的地下城冒險，一開始，你將會遇到一位魔法師，他會傳授你兩種魔法，一種是治療術，另一種就讓玩家自由選擇，不過都是攻擊性的法術。遊戲中施法時很特別，你將可以看到自己正在結手印，也能看到自己在畫魔法記號，不過，施法的畫面看起來就很假，無論是火燄或是雷電，看起來都很不自然，因而感受不到魔法的震撼力。



選一個適合自己的角色吧！

遊戲的戰鬥模式

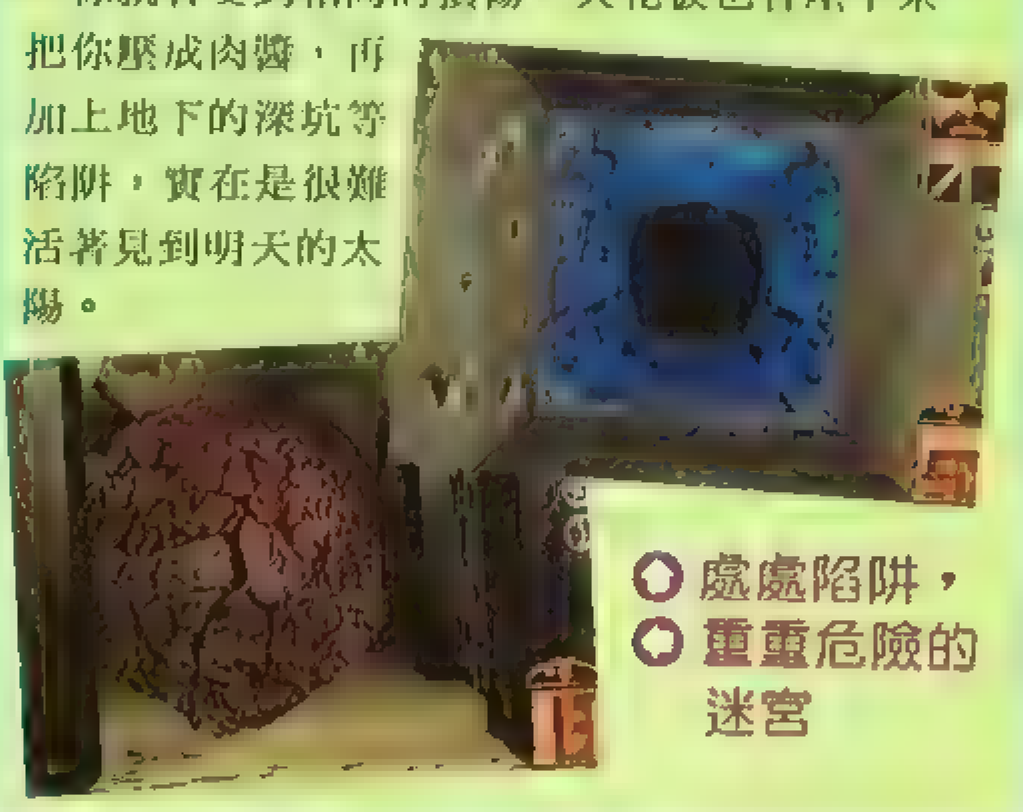
與該公司前作一樣，玩家在走迷宮時，會隨機遇到敵人，在看到敵人時，玩家可以選擇前進戰鬥，或是逃離避戰。遊戲中的一大缺陷就是敵人移動的速度很慢，只要玩家刻意避開，敵人就一定追不到你。還有，程式的設定只能讓一個畫面中容納一個敵人，因此，如果玩家遇到一大堆敵人千萬不用擔心，因為他們將會一個一個跟你單挑。還有，敵人的 AI 很差，他們喜歡光明正大的從你面前向你

遊戲的屬性設定

跟典型的地下城遊戲一樣，遊戲有：力量、體力、速度、及法力，並沒有什麼特別的屬性設定。在冒險途中，玩家可以撿起各種物品，只要是撿得起來的都可以放入物品欄中，不過根據不同的等級，玩家所能持有的總重量也會有所不同，不過物品的體積則沒有什麼關係，不論是多大的東西，只要重量小於極限，就都能放入〝背包〞內。

危險的地下迷宮

不要以為沒有敵人的時候就很安全，本遊戲的迷宮可是充滿陷阱的。玩家在探險時可要如履薄冰，步步為營，因為地上三不五時都會有刺，玩家可不想變成刺蝟吧！有時候，如果要轉彎時，也要左右看看，因為可能會有一顆大球滾來滾去，如果不幸被壓，所減少的生命值可是很多的。遊戲中還充滿著各種討厭的力場，有時候是火燄力場，只要走過去的時機不當，就會被燒到。有時候是反彈魔法的力場，只要你亂施攻擊魔法，你就會受到相同的損傷。天花板也會壓下來，把你壓成肉醬，再加上地下的深坑等陷阱，實在是很難活著見到明天的太陽。



處處陷阱，重重危險的迷宮

挑戰，而不喜歡從後面襲擊，而且，敵人也不會死纏爛打，只要你轉彎，他們就不會跟來。



迷宮中深不可測的敵人

錯綜的迷宮設定

以一般的方法是絕對無法走出迷宮的，因為遊戲中到處都充滿著秘密通道。有時候出口就在〝障眼牆〞後，雖然看起來是一道牆，但其實是一條通道。有時候牆還是可以推開的秘門，再加上很多的傳送點，實在是非常的容易迷路。有鑑於此，遊戲中有自動繪製地圖的功能，只要是走過的地方，都會被記錄下來。電腦所繪製的地圖非常詳細，不但會記錄下特殊的地點，還會在傳送點上以相對的顏色標明，非常容易閱讀。但是，如果要閱覽地圖，則要切換畫面，這樣一來每兩三步就要切換畫面，顯得很麻煩，因此，遊戲的地圖選單中有一項功能，能讓玩家把地圖經由印表機印出來，這樣一來，則完全解決了麻煩的地圖問題，實在是一個非常親切的設計。

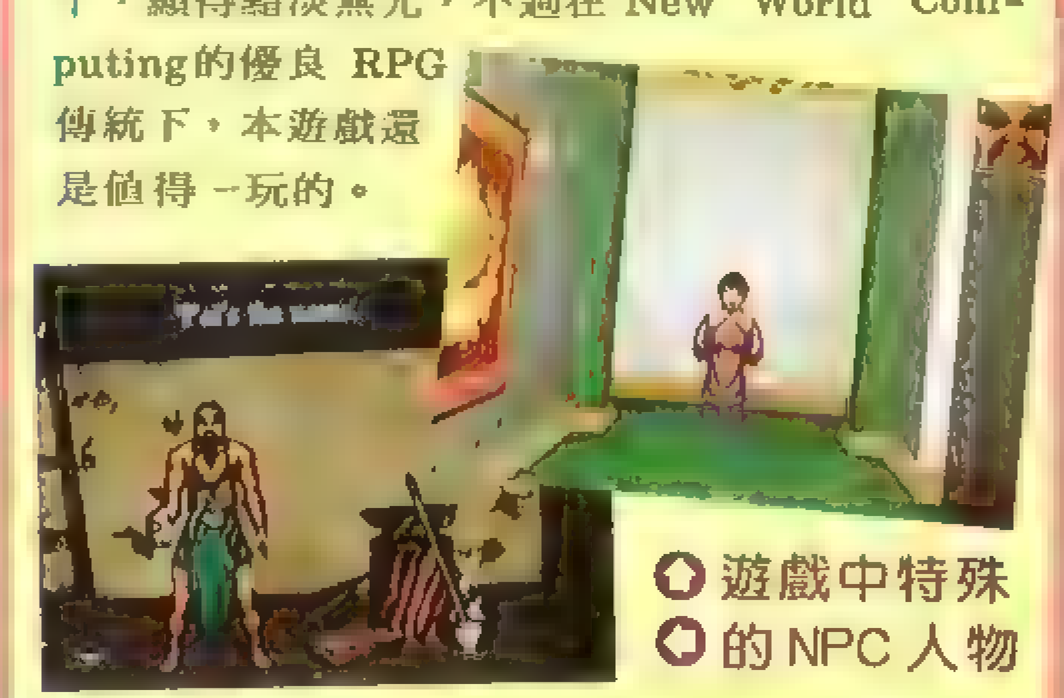


標記詳實的地圖功能

細心的音效設定

由於 CD-ROM 以然成為趨勢（筆者在過去一年內，還沒看過磁片的遊戲），因此本遊戲也藉由光碟高容量的特性，加入了全程語音，不過，遊戲中人物的英文發音非常奇怪，有些 NPC 居然還有俄國口音，因此對臺灣玩家來說，光聽語音是不太能瞭解它的內容。所幸，遊戲中有打開字幕的功能，能讓玩家們閱讀，設計非常的周到。音樂的設定雖不是一流的，但也能依不同的場景製造出不同的氣氛。

Anvil of Dawn 基本上算是一個不錯的遊戲，不過在因為在 Interplay 最近推出的同類遊戲下，顯得黯淡無光，不過在 New World Computing 的優良 RPG 傳統下，本遊戲還是值得一玩的。



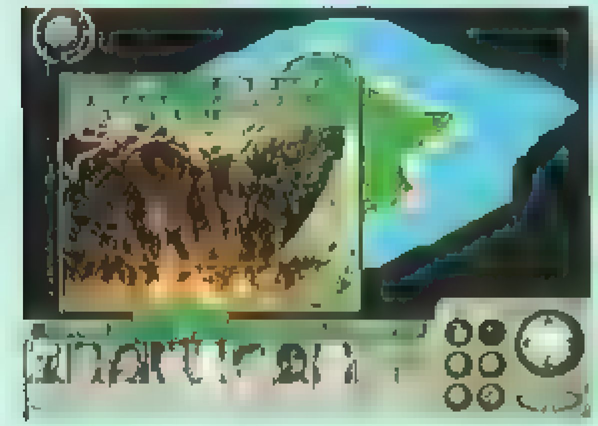
遊戲中特殊的 NPC 人物

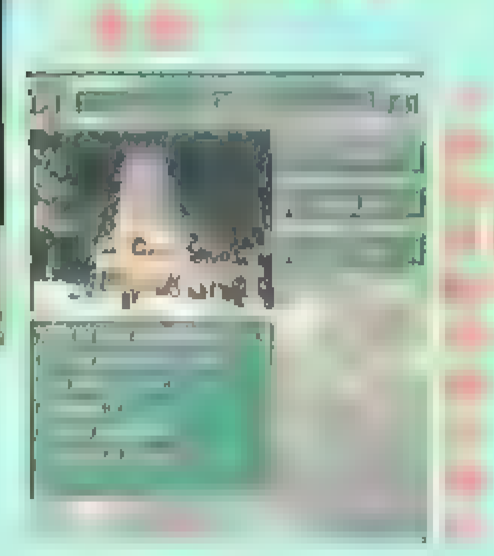


遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
模　擬	CD	國外已發售	機種：486-33 記憶體：8MB 顯示：SVGA 音效：S/R/G/A 操作：M/K
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
Maxis	未　定	未　定	

一向是執模擬遊戲界牛耳的 Maxis 公司，又為玩家們推出了另一套精彩的模擬遊戲－模擬島嶼。這套遊戲，與 Maxis 的前作一樣，充滿了娛樂性與教育性。整體說來，的確不辱 Maxis 的故有的名聲。

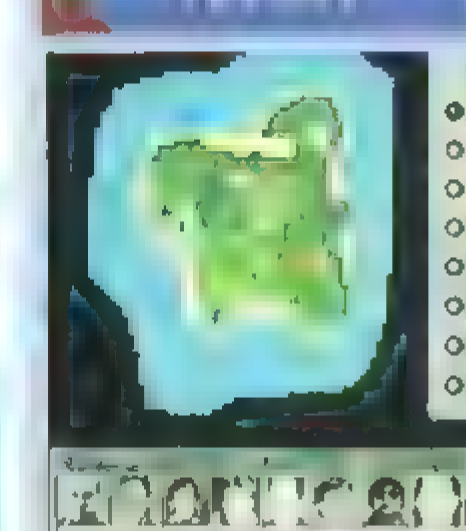
五花八門的任務設定





遊戲一開始會出現一張地圖，地圖上顯示了大大小小等 25 個島嶼，玩家可以任選一個島嶼進行遊戲。每一個島嶼都有不同的任務需要達成，例如在第二個島上，有一位百萬富翁非常中意你的小島，你必須不擇手段，在八年內賺到六萬元來提高島的價值，並讓其知難而退。而在第 23 三個島中，玩家必須在 9 年內砍掉島上三分之二的樹木以達成開發的目的。如果玩家成功的玩完所有的任務，仍感到意猶未盡時，電腦會以亂數產生一個島，並且沒有預設目的，玩家可以姿意開發，也可以姿意破壞。

煥然一新的遊戲介面

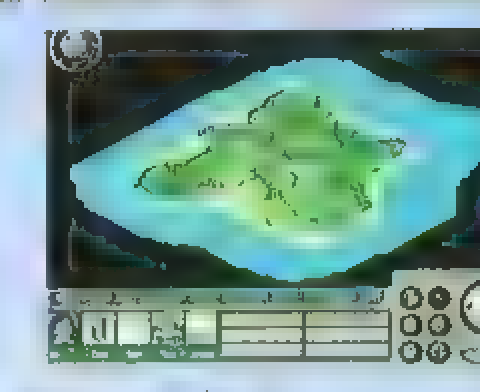








▲不同視角的島嶼

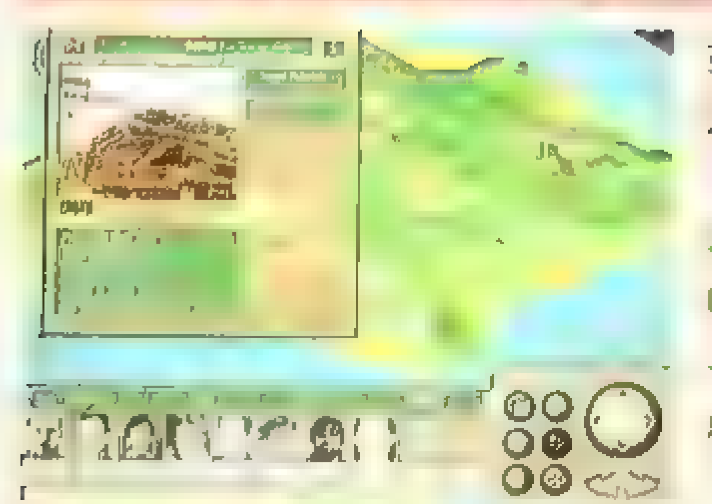


遊戲本身的視角與模擬城市大同小異，不過，在模擬島嶼中加入了自由調整視角的功能，玩家不但可以從任何一個角度觀看你的島嶼，還能用視角高度的功能，選擇俯瞰、鳥瞰等視角，光這一點，就比模擬城市進步很多了。遊戲一開始，整座島嶼只是一個荒島，而僅有的，也只是原住民和指揮中心。指揮中心裡進駐了一群各有所長的專員，有動物學家、植物學家、探險家、工業專家、經濟學家、建築師…等。玩家必須指揮這些專家們，在島上玩成開發、教育…等工作。

[illegible]

本遊戲中，唯一的一個小缺點就是圖型太差，略為單調。島上的整體，讓玩家有一種清一色的感覺，在調色方面實在是很差。遊戲本身是使用 256 色顯示模式，但是畫面看起來卻只有 16 色的感覺。筆者很好奇，為什麼這個遊戲的美工與其他同類作品稍遜一籌呢？原來是這樣的：Maxis 是一家日本公司，以前所有的模擬遊戲都是由日本人所設計，然後美國的 Maxis 只是改版而已。這次，美國 Maxis 首開先例，設計出這套遊戲，雖然美工的功力遠不及日本人，但在整體的模擬方面做得很好，筆者認為，模擬遊戲的美工是不怎麼重要的，只要模擬的真實，就算是一個好遊戲，因此，筆者稱這個為小缺點。

[illegible]行方式

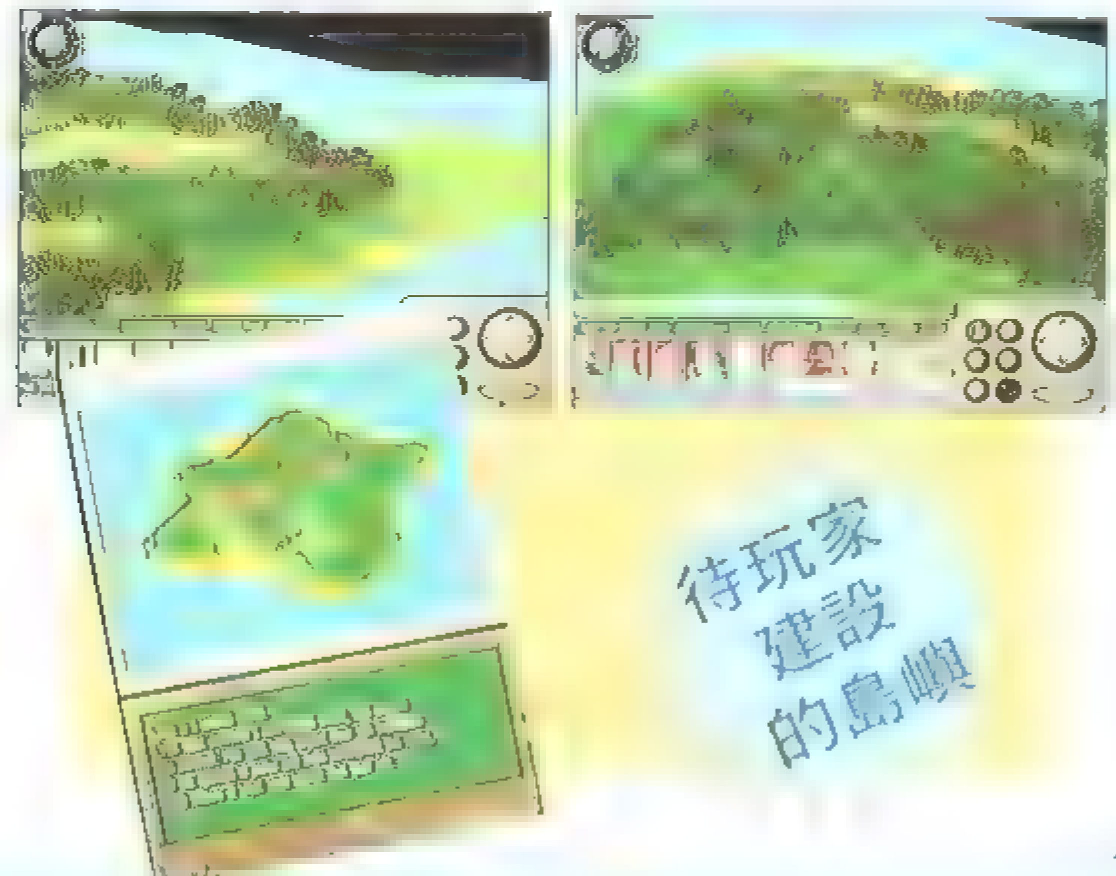


一開始，玩家必須派出探險家到島上四處探險，而其他幹員只能到探險家所到過的地方。有時候，探險家可能會發現一些東西，如稀有動物，玩家可以依不同的遊戲目的來決定怎樣處置這些動物。在探險了一些區域後，玩家便可派出建築師來進行建築，依任務目的的不同，玩家可以建設旅館、機場、旅遊點來吸引觀光客；或者玩家可以建築礦坑、採礦廠、或工業道路來進行開發。動物學家的任務是保護島上的稀有動物，植物學家則評估島上樹木的情況。每個幹員都有不同的特長，玩家必須好好的用人，以期達到遊戲目的。

比方說，玩家發現了一隻〝熊貓〞（哈哈！熱帶雨林當然不可能有熊貓），你就可以派出動物專家觀察其習性，然後，再建造其適合的生活環境，如果幾年後其數量增加的話，玩家就可以賣幾隻到國外的動物園，美其名為〝保護絕種動物〞，實際上可以賺進大把鈔票，而且又可以讓世人對小島的評價大為增加，實是一石二鳥。

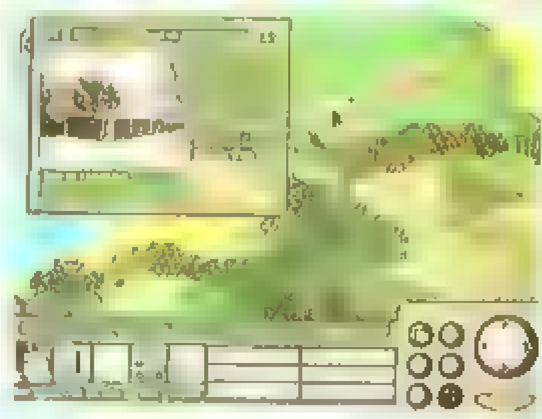
◀島上的各式開發工程

由於小島是熱帶雨林，因而，輸出木材是最快速的賺錢方法，不過，因為近年來環保意識高漲，只要玩家砍得太多，就會遭到負面的評價。〝砍得恰到好處，不多不少剛剛好〞是玩本遊戲的不二法門，玩家們不要忘記了！



待玩家建設的島嶼





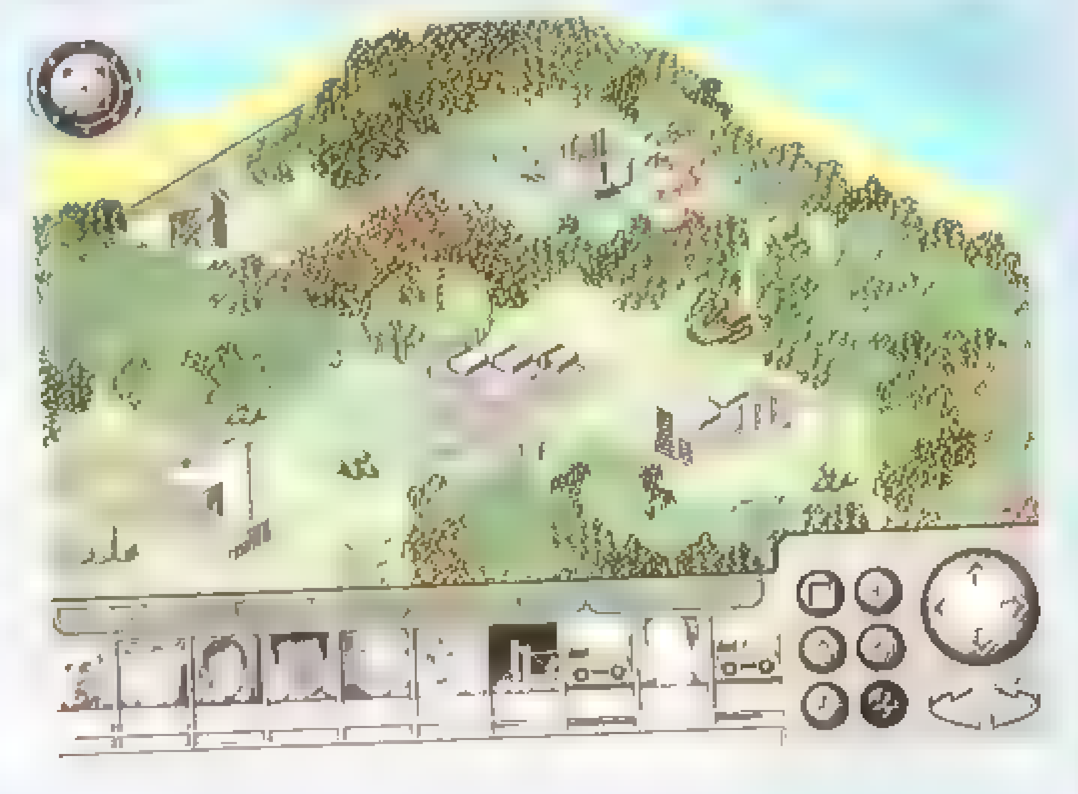


遊戲中一些數值的高低在是否成功的完成任務佔了決大部份的考量。例如居民開心度，如果你在島上的建設，提高了居民的生活水準及教育水準，那麼居民開心度自然是扶搖直上。相反的，如果你只是一味砍伐，破壞環境，那麼該項數值自然會掉到谷底。還有一項世界意見的數值，則代表著世人對於小島的看法。如果你致力於保護生態，或是成功的開發觀光業，那麼世界意見數值自然會升高。有時候，任務的目的又要叫你大肆砍伐，又要叫你讓居民開心度保持在75％以上，因此，想要完成遊戲不是那麼容易的。

物超所值的模擬遊戲

相信玩家對Maxis的模擬遊戲一向很有信心，那麼自然不可錯過這個強片。雖然這個遊戲的介面比較複雜，但是遊戲中附了一本一百頁的說明書，一步一步的教玩家如何完成第一個島的任務。別出心裁的是，大多數的頁角都提供了一些環保資訊，雖然對某些人來說是常識，但像筆者這種毫無常識可言的人則看得津津有味。無論如何，模擬遊戲的熱愛者是一定要把本遊戲列入收藏之列的。

▼島嶼開發的成果



印地大賽車2



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
運　動	光碟版	國外已發行	機種：486DX-33 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S 操作：K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
EA	未　定	未　定	

對賽車迷來說 Papyrus 這家遊戲製作公司應該不陌生吧？Papyrus 目前有兩套賽車作品，一套就是 NASCAR Racing、另一套則是 IndyCar Racing 。Papyrus 的賽車遊戲有個特色，就是對於整個賽車過程如路況、汽車性能以及各種會對比賽過程中的所有影響全部計算進去。所以遊戲的模擬眞實度相當高，而這種對外行人來說複雜，對賽車迷來說是有趣的眞實度，就是 Papyrus 賽車系列令人著迷的地方。在 NASCAR Racing 所用的車種主要屬於一般房車，而 IndyCar Racing 則使用眞正的賽車用車種。IndyCar Racing 在以往就是以眞實的模擬各種賽車性能稱著，加上其流暢精緻的畫面，使得它能高居排行榜前幾名。

▲美麗的景緻

而現在 IndyCar 的製作小組以更新的技巧製作出 IndyCar Racing 2 來塡補賽車狂的無限欲望。在遊戲中你將擁有十五條分佈於世界上的眞實跑道，所有跑道完全依據當地的資料加以設定，從單純橢圓形加速用的 Michigan 跑道到擁有狹小彎道及需要駕駛者超高技巧的 Long Beach 車道應有盡有，足以滿足各種不同需求的玩家。



▲逼眞的賽車實況

▲玩家可自行調整車況

一代與二代最大的不同就是解析度提高了！在 SVGA 的顯示模式下，所呈現的畫面能讓你產生了宛如置身於眞實的比賽場地中，無論是各式車種的車身，或是賽車場的布景，如跑道上的輪胎抓痕、觀衆席及至周邊的建築物的呈現，絕不會讓你有好像是由積木堆疊起來的錯覺。



◀競爭激烈的比賽

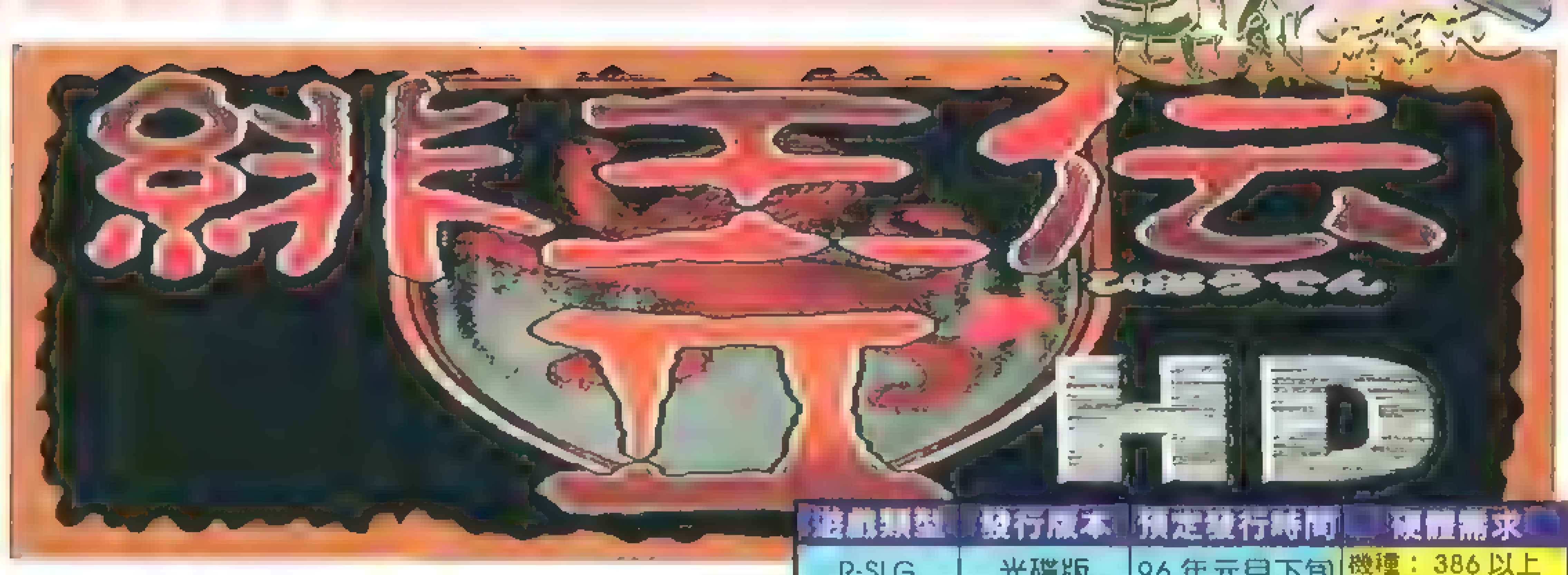
在 IndyCar Racing 2 中可以將賽車進行最佳化動作，你可以針對該車種的優缺點進行各式的調整，以期能在比賽中求得一個好成績。從來沒有一個賽車遊戲在車輛性能的調整上有 IndyCar Racing 2 如此般的複雜、精細，而這卻也正是賽車迷所強烈要求的。比較基本的有載油量、尾翼、輪胎等，其他更複雜的細部的設定就由各位玩家去發現吧！因爲他們對車子的瞭解，及他們所要進行的跑道，這些狂熱的賽車迷通常有辦法把他們的賽車調整到最適合該跑道的狀態，對外行人來說可是件苦差事。

遊戲還把去年度（1995 年）車季的所有記錄，像是賽車的成績、使用的車輛、駕駛員、各車隊資料等，全都忠實的記錄下來。對於一些喜歡資料統計的玩家們，可有機會好好研究了。而且這些資料絕對眞實，所以有了 IndyCar Racing 2 同時也擁有了 95 年所有的記錄資料。



▲駕駛坐的視野不賴吧！

這次電腦可是越來越強了！在競賽中你可能無法保持永遠領先的地位，你的對手會想盡一切的方法超越到你前面，並把你狠狠的甩在後面。你還可以打開你的數據機和遠方的高手連線，彼此切磋實力。整體來說 IndyCar Racing 2 算是超越了一代的作品，雖然界面上沒什麼大改變，不過對賽車狂來說，是一套非玩不可的遊戲。



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
R-SLG	光碟版	96 年元月下旬	機種：386 以上 記憶體：580
設計公司	發行公司	預定售價	
WOLF TEAM	大宇資訊	未　定	音效：A/S 操作：K/M

名字叫做「理查・A・馬金泰爾」的年輕勇士，是當時馬金泰爾家族中第三順位繼承者，更是日後擊退騎馬民族的侵襲，進而統一大陸、建立王國的偉大英雄。然而，因爲本身擁有操控妖魔的奇特能力，同時也是人們終日懼怕、敬而遠之，而被稱之爲『緋王』的悲劇性人物。

逐漸步入年邁，失意之餘的理查國王，決心與精靈「貝兒翠克絲」一同離開這個傷心的地方，前往樹木的精靈界。就在他來到懷念已久的空中庭園時，在這小小森林中，與一個尚未成年的少女結下一段短暫的邂逅。對於這個少女，在回憶裡只有理查王離去時的身影與那充滿悲傷的眼神，以及他所贈與之一枚刻有精靈雕飾的戒指。

六年過去了，失去理查王領導的王國逐漸腐敗。當象徵著瘋狂統治的獵殺魔女行動展開時，少女也因爲本身的奇異能力，成爲衆矢之下的犧牲品，而淪爲待死的階下囚…



由日本 TELENET 的 WOLF TEAM 所製作，大宇資訊代理中文化的《緋王傳 II》，在不久的將來，將與國內的玩者見面。這個以即時戰鬥系統爲特色的角色扮演型戰略遊戲，共有多達 64 種角色可供玩者選擇。隨著劇情的發展演進，主角可藉由提昇自己的等級，召喚更多、更高級的幻魔同伴，屆時玩者便可一覽無遺神話傳說中的各種精靈鬼怪。





遊戲中出現的[illegible]

多視窗的探查部隊功能

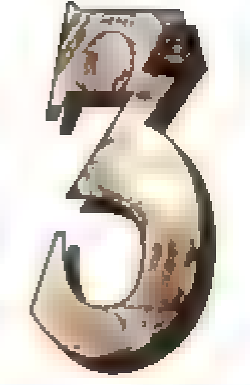
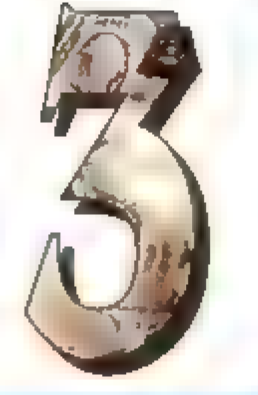
玩家可以在設有巧妙機關的 20 餘關中，一面收集情報、一面伸展探險的觸角去探索過關的關鍵或伏筆。並擁有隨意組合各種隊形，不管是飛行、水中、魔法、戰鬥或均衡型等不同類型的四人探險小組；遊戲中還提供了類似視窗的功能，可任意開啓視窗，同時監控各小隊移動及作戰的情形，以及更多新的功能與特色。

目前本遊戲已預定以光碟版發售，內容除附加精美的攻略入門及海報外，並燒錄了 20 多首重編的 BGM，不僅可視爲遊戲典藏版，同時也是炙手可熱的音樂發燒片。大宇資訊預計於 96 年的元月下旬隆重推出，敬請熱愛 SLG的戰略遊戲迷們千萬別錯過。

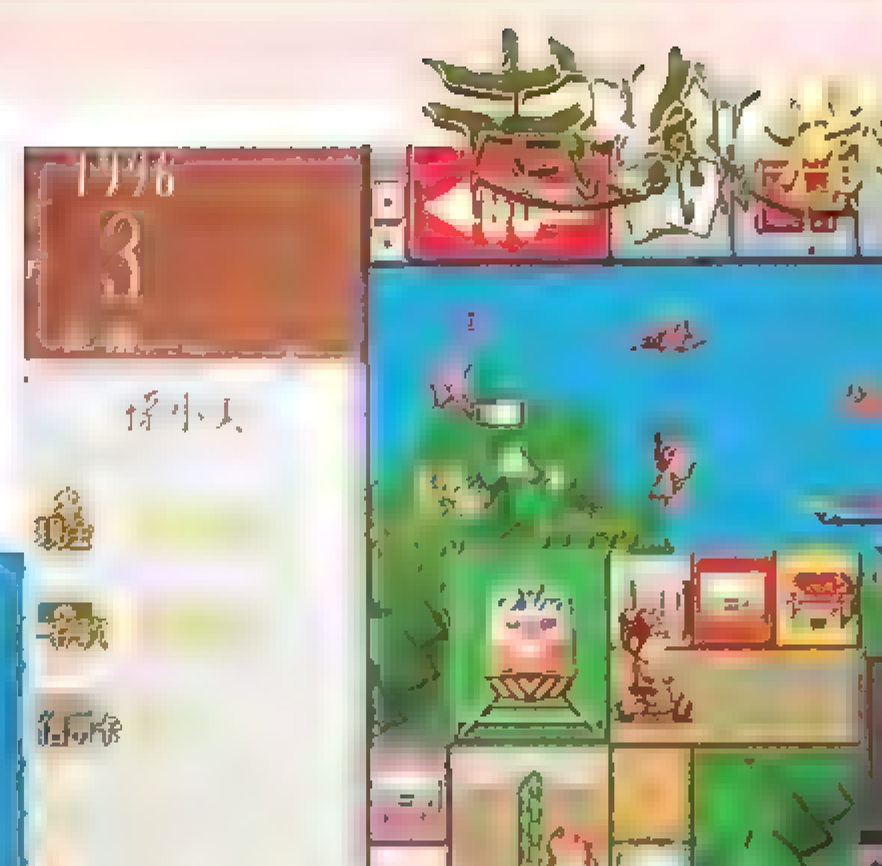


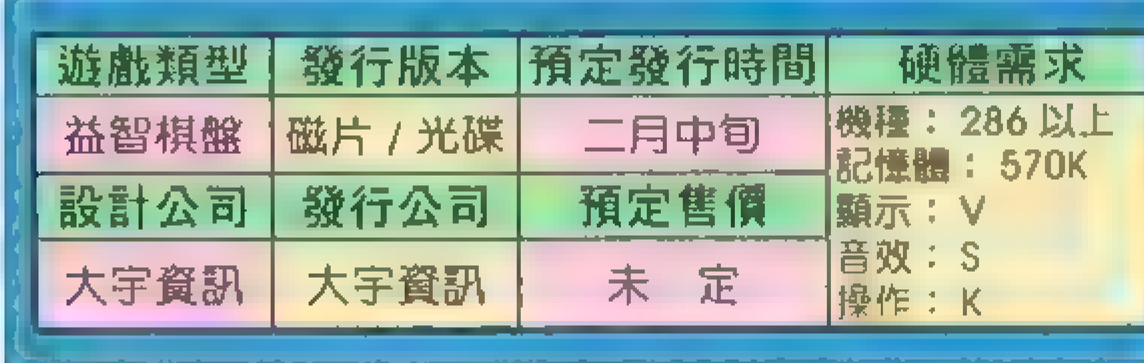
遊戲介面已任意調整大小

以小組爲單位的戰鬥部隊

大富翁3





遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
益智棋盤	磁片／光碟	二月中旬	機種：286 以上 記憶體：570K 顯示：V 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定售價	
大宇資訊	大宇資訊	未　定	

曾在國內電腦益智遊戲史上創下多項記錄，轟動武林、驚動萬教，直到今天威力依然不減的《大富翁2》之製作小組，終於在玩家們衷心地期盼下，再度推出最新的《大富翁3》，即將於二月中旬隆重登場。由製作《大富翁2》，也就是在九五年七月推出 RPG 大作《仙劍奇俠傳》的原班人馬—『狂徒工作室』操刀，以全新的系統架構，以及高解析 16 色精緻細膩的繪圖技巧，再次將大富翁遊戲的宗旨完美地呈獻給各位玩家。

新增加的角色

首先在人物方面，由前作的 8 名增加爲 12 名，除保留阿土仔、錢夫人、孫小美三名角色之外，其他一概翻新，玩者可選擇自己喜愛，或類似自己個性的角色來展開遊戲，充份享受融入其中的樂趣。在行進的方式也有重大的改革，最初擲一個骰子步行，若購買了機車、汽車之後，即可選擇以兩個、三個骰子前進，大大的增加了遊戲的策略性。



遊戲中的地圖特色



遊戲中共有台北、台灣、大陸三個場景可供選擇，三個關卡各有特色，如台北的新光摩天大樓、總統府；台灣的阿里山、曾文水庫；大陸的長城、黃河等地標全部眞實重現，且配合當地獨有的事件、節慶及投資管道，各自營造出其獨特的人文型態及生活方式，使每個關卡都有不同的地域風格，而經營樂趣也因此而產生其差異性。

不同的遊戲規則

除此之外，策略、經營與運氣的方面又有哪些變化呢？本遊戲的架構包含了休閒娛樂、商業活動的進行、新聞事件的發生、天災人禍的影響，除了將舊有的內容去蕪存菁外，如車站、機場、港口、道具、警察局、地下錢莊、大風吹新增事件點，卡片、道具、交通工具等都爲遊戲增添了更多的趣味。而原有競爭最激烈的房地產，更增加了政府租地、連鎖店、公司企業、自來水廠、電力公司等炒作管道。政府租地走到者即可承租，在承租者建設前，政府有權將其轉租他人。共可經營酒店、餐廳、兒童樂園三種行業。每種行業都可建設五個等級，不同的行業有其各自的收費規則。若您持有改建卡即可將既有房屋改成連鎖店，連鎖店越多收費也就越可觀。上市公司在地圖上指定地點並有建築物，遊戲一開始各家公司資產値及盈餘均不同，股票面値也不一樣，持有 50 ％以上者即爲該公司董事長，擁有該公司經營權及免收費特權。電力公司依擁有房屋數及種類收電費，自來水廠則擁有土地筆數收水費。

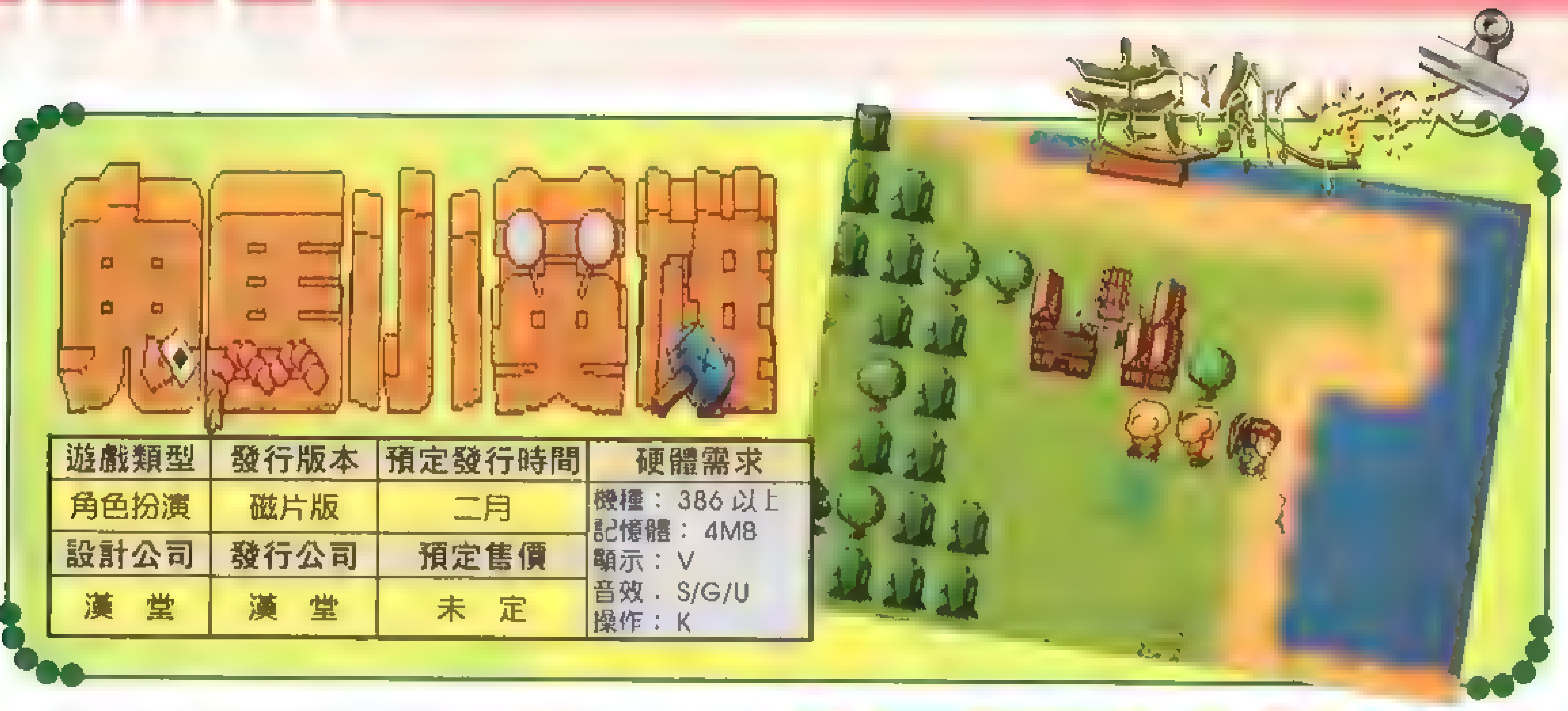
景氣指數的設計

遊戲中並以玩家總財產平均値爲依據，設了景氣指標，跟現實生活一樣，物價會隨著經濟成長而波動，不禁讓人心有戚戚焉。除了原有的現金跟存款之外，銀行尙提供辦理信用卡跟貸款的服務，您若需錢孔急，還可向地下錢莊借高利貸，端看玩家如何將資金靈活週轉。

《大富翁3》預計在春節前夕推出，在看過有關於遊戲特色的簡單介紹後，各位玩家對《大富翁3》的濃厚興趣一定是有增無減，希望大家一起來耐心期待《大富翁3》的到來。



活潑可愛的突發事件畫面



鬼馬小英雄

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	磁片版	二月	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S/G/U 操作：K
設計公司	發行公司	預定售價	
漢　堂	漢　堂	未　定	

『鬼馬小英雄』的故事發生在清朝初年，主角了空和了凡不是什麼勇者、英雄，也不是成名的宗師或武林人物，只是北少林裡兩個輩份最低的小和尚而已。在寺中發生掌門遇襲、恩師被囚的事件之後，兩人為了查明真相，受師命出少林尋找師叔，故事就在天真浪漫的兩人誤打誤撞的情況下逐漸展開…

鬼馬出少林，和尚行大運

如同遊戲的名字所表示出來的一般，『鬼馬小英雄』的故事和主題，是建立在輕鬆逗趣的前提下，因此整個遊戲不論情節、對話和圖形風格都以輕鬆有趣為主。令人噴飯的對話、帶些諷古寓今意味的劇情安排、古錐可愛的人物造型和動作，相信不同階層的玩者也能夠很快就接受『鬼馬小英雄』的爆笑洗禮。

傳統介面，創新操作

說到鬼馬小英雄的介面，設計上便著重於便利，它並不強迫你要先選人或先選指令，在進入主選單畫面時，人像旁邊的 BAR 簡明的表現出各主角們體力、精力概括，而人像照的各種表情，也鮮明的表達主角們目前的身體狀況，如中毒、麻痺等等。你可以一邊用左右鍵選擇所欲選擇的人物，一邊又可以用上下鍵選擇指令功能。而進入各子功能系統後，同樣的也可以左右鍵挑選人，上下鍵選擇項目，可說是相當方便。在主選單畫面上，並提供首創的文字、圖示切換模式，依照各 USER 的喜好可自行切換。而傳統的指令項更能讓玩者輕易的上手，算是相當貼心的設計。



◀簡易明瞭的操作介面

四小一行，勇闖江湖

須知江湖險惡，要完成大業更非兩人獨力可為，因此在途中還會有另外兩名年輕人加入隊伍，湊成經常起內鬨的鐵四角。這一行人的足跡從少室山北少林寺開始，踏遍江南兩廣之地，除奸逞惡的事雖也做了一些，但為了查明真相的最終目的，一行人不但遭遇西洋吸血鬼、東洋 SM 女王，還逛賭場、閒酒家，雖然他們純潔的心靈並未因此受到污染，卻也讓人經常為他們捏一把冷汗。



▶闖蕩江湖的糊塗四人行

奇招怪式大進擊

在戰鬥系統上，鬼馬小英雄表現得相當活潑、逗趣。敵方同時出現最多三名，各個敵人均有待機動作，頭目級的敵人體型皆比一般敵人來得大，而且敵方角色攻擊時均有其攻擊動畫，張數不一，攻擊動作流暢，而且相當活潑、有趣；至於敵人被擊中的動作更是誇張、爆笑。在絕技上的效果也是非常豐富，整個戰鬥系統明快且趣味十足，不但與遊戲風格極為搭配，更能讓玩者感受到與其他 RPG 截然不同的感受。

在走過了諸多拯救世界、剷除邪惡的冒險旅程後，各位會不會對嚴肅的勇者生涯感到疲倦呢？既然如此，何不換個口味試試！輕鬆活潑的『鬼馬小英雄』，相信任何年齡階層的玩者都能輕鬆上手、歡樂其中，歡迎您來嘗試！



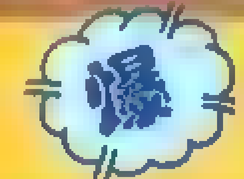
▶可愛逗趣的戰鬥場景





遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
益智棋盤	磁片／光碟	三月	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S/G/U 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定售價	
漢　堂	漢　堂	未　定	

在94年，五百噸級的爆笑原子彈『爆笑三國志』在台灣引爆，撼動了遊戲界許久時間；現在，劫後餘生的玩家，可得睜大眼睛小心注意了，因為漢堂這回研發了相當於百萬噸級爆笑威力－代號『爆笑水滸傳』的超級核彈，這枚秘密武器即將在九六年初投注在台灣上空，預計結果將使更多人破腹大笑，笑狀淒慘不忍卒睹，估計幅射笑塵更將綿延散佈亞洲，戕害廣大的遊戲玩家，變態的後遺症將令人對爆笑重新定義。




爆笑系列再次出擊

隔了兩年，時空背景全然不同的笑彈『爆笑水滸傳』，且讓我們來看看它的武器諸元：

1.

豹子頭林沖

遊戲中共計有單場和劇場模式兩種。在劇場模式方面，在企劃的重新詮釋下，這群原為落草梁山泊的賊寇，成為應國家徵召以剷除奸相高俅父子的草莽英雄。為了角逐全國不分區討賊代表，雖同為梁山袍澤，卻也顧不得同僚之情，在梁山泊展開競爭，而競爭的方式便是從事事業建設，看誰能當上梁山泊的經濟龍頭老大，畢竟這年頭一個國家的經濟力跟政治、軍事力有著同等重要的地位，揚棄武力進犯，改以經濟統一，不正是大家的願望嗎？以上就是第一關「歡樂梁山泊」與第二關「問鼎中原」的故事。問鼎中原的前幾名將由皇帝送入京城，與高俅決一死戰！

















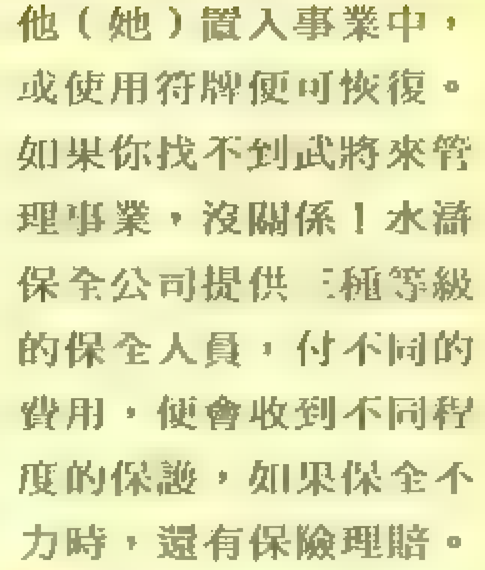


2. 九種行業任你建設：

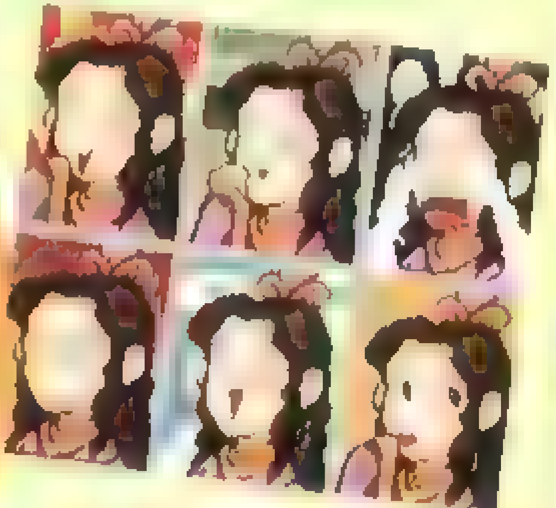
在現代新興事業與固有事業中，我們一共選出了九種行業，分別是觀光、武術、房地產、軍火、資訊、娛樂、金融、交通及運輸業，事業共有五種等級，昇到五星級最高時，事業上頭的有一顆閃亮的金星哦！而一百零八條好漢和水滸傳中的眾角色，正是大伙兒極力爭取，以置入事業中管理資產的對象。事業有不同的投資金額，也有不同的獲利率，但是有時發生的事件，會影響這些事業的發展，影響的因素對事業來說，可能是共有的，也可能各不相同，大大增加了變化性。

3. 逗趣的戰鬥與動作：

是的，沒錯！這一代保留有『爆笑三國志』的攻城戰鬥，只是這回攻的不是城池，而是各位老大辛苦經營的事業！踏到他人的事業時，可以選擇繳過路費；或者是踢館以索取保護費，若你手上握有強將，儘管開打，雖然武將的體力會下降，只要把他（她）置入事業中，或使用符牌便可恢復。如果你找不到武將來管理事業，沒關係！水滸保全公司提供三種等級的保全人員，付不同的費用，便會收到不同程度的保護，如果保全不力時，還有保險理賠。酷吧！



角色遇到各種事件時的表情





4. 衆星齊聚的鴻門會

雖然競爭有時接近白熱化，但是各方的老大在經營之餘，均會找時間定一個地點來聚會一下，一來是暗自較勁，顯示經營成果；二來搞排場，做些老大們做的休閒活動。誰先到達鴻門會的地點，就可以獲得一筆獎金，而獎金的來源當然是與會者"樂捐"的，哈哈！但是做什麼休閒呢？老大活動筋骨，最累的是誰，大家就心照不宣吧！『爆笑水滸傳』的小遊戲精彩度，比『爆笑三國志』可以說是有過之而無不及，請大家拭目以待吧！

5.

如果只是進行一般的大富翁棋盤遊戲，就未免太枯燥無味了；在老大們經營的同時，守護著梁山泊的神－水壺神會不定時出來鬧場，找上誰，誰就得執行祂的命令，命令的內容不同，難度也不同，唯一相同是－你不能抗命，除非有符牌！倘若在限定的回合數內完成祂老人家的命令的話，那就有享不盡的榮華富貴了…哦！不，是會有你意想不到的寵獎。當然啦，倘若你執行不力，水壺神是不會輕易放過你的！

6. 花樣百出、多彩多姿的各種事件













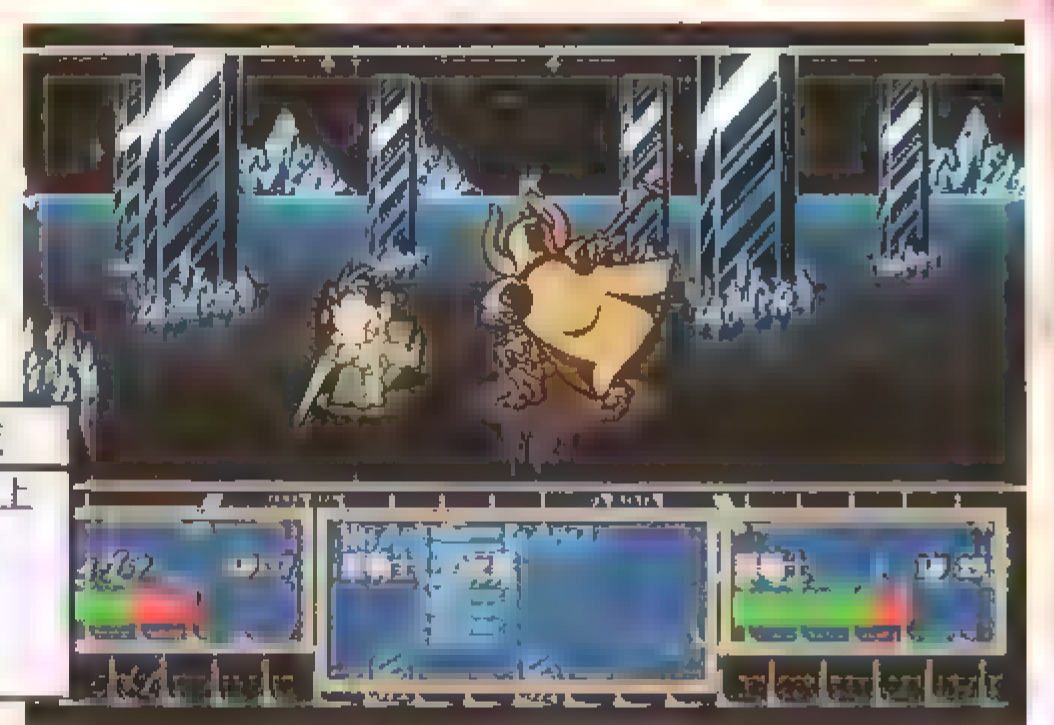
事件是這類遊戲的主角之一，將水滸傳的佚事融合在事件中，加以扭曲幽默化。別懷疑！改天你抽到的事件裡，有因為和武大郎合夥兒賣燒餅，而獲得紅利時，你就知道設定人的用心了！

總之，『爆笑水滸傳』將帶給你完全嶄新的感受，龍統談了這些，下回再細說分明！

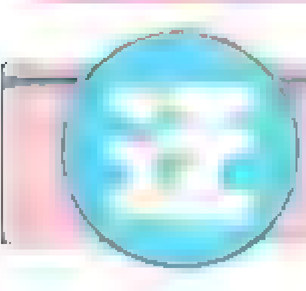
令人捧腹大笑的突發事件

古大陸物語2

～雅克王遠征～



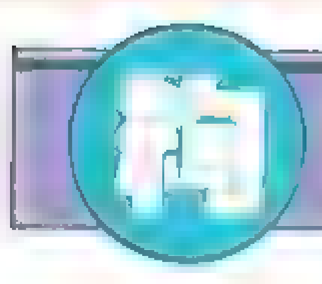
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略角色扮演	光碟／磁片	國外已上市	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：VGA 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理	預定售價	
TGL	松　尚	未　定	

迴驚險、饒富變化的劇情

在第一代的故事中，主角雅克爲了救回自己青梅竹馬的女友，便夥同三五好友，取得四大聖物，以聖劍的威力打倒了魔王，使大地重歸和平，同時發現了自己原爲王族後裔的驚人事實，因此理所當然在和平重歸之後，成爲菲爾亞里沙王國的當然繼承人。

經過三個月的嚴厲教訓之後，一切都恢復了舊日的景觀，但就當雅克即將登基爲王的同時，原本屬於魔王軍的殘黨卻大舉來犯，而且更殺入神殿，奪走了將魔王封印的聖劍！爲此，雅克龍顏大怒，更爲了普渡衆生的安危，昔日幾名好友便再度相會，一路追隨著魔王軍遺留的線索，展開一段數千里長征…。

精彩逗趣的戰鬥畫面。



精彩奪目的聲光效果

除了在劇情上有所突破之外，原先在一代中就已經相當傑出的戰鬥畫面，在這裡更叫人耳目一新，除了保有可愛有趣的喜感效果之外，華麗的魔法效果更叫人嘆爲觀止，可說將 640 × 480、16 色的表現推到極致，雖然基本上與一代出入不大，但相信即使是挑剔的玩家也無法苛求才是。

同時，在聲音的配合方面，不僅在戰鬥時有琳瑯滿目的特殊效果，因應場環境不同而切換的背景音樂也美妙動聽，光碟版更直接錄製 CD 音軌，品質更是沒話說！而且更提供點唱機的功能，讓玩者們除了在戰鬥的過程中欣賞之外，也可以透過這些特殊功能來享受動人的音樂。

五花八門、包羅萬象的法術技巧

至於針對某些規則所做的修改，無非是希望增加遊戲的合理性、耐玩性、深度及內涵，舉例來說，本來當同伴體力耗盡時原本只要僧侶念幾句回復魔法，馬上就可以起死回生，但是在二代裡必須再等個兩回合，讓忘記呼吸的同伴慢慢學會呼吸，不過所幸使用道具就沒有這個限制了；另外原本當一群人圍毆一隻魔物時，內圈的同伴是無法抽身而退的，現在這一部份已經修改爲可以穿越同伴自由活動了，但是當然不能兩個人重疊站在同一個位置。

而在狀態顯示方面，本遊戲也做了不少加強，例如不可裝備的武器會在前方顯示一個 X 的標記、武器直接與間接攻擊的，其所增加威力另外顯示於攻擊力之後、檢閱敵人的資料分爲兩段式，第一次點敵人的圖像時會顯示其基本資料，再點一下則可以顯示此角色的可移動距離；另外還有線上求助功能，可以於其中得知各種地形的遮蔽效果、二代之間的差異、敵我辨識文字的意義等等，許多遊戲中實用的資訊。以上的加強讓遊戲的進行變得更加輕鬆簡單，所以說遊戲的人工智慧與遊戲的難度相對的就會有所提昇，這樣才不會太便宜玩家了嘛！你說對不對？還好總共的十四關劃分成了外傳三關、本篇十一關兩個部份，外傳的難度不高，十分適合新手或者玩過一代的人用來適應新的遊戲方式。



玩這一類戰略角色扮演遊戲最重要的就是要注意各角色的升級訓練與分配，等級足夠的角色就最好不要去搶經驗值，這樣在最後打魔王的時候才不會太辛苦。無論如何，能夠輕鬆愉快的進行遊戲並從中獲得樂趣，不正是玩家們之所以會玩遊戲的目的嗎？在這一方面，相信《古大陸物語二代：雅克王的遠征》是不會令你失望的！

劇中華麗的人物造型





大唐笑傳

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RPG	磁片／光碟	二月底	機種：486 以上 記憶體：4MB
設計公司	發行公司	預定售價	顯示：SV 音效：A/S
旭光資訊	旭光資訊	未　定	操作：M/K

天庭荒唐事

這一天嫦娥氣極敗壞來到凌霄殿，當時有玉帝和太白金星在場（這就是後來的李白），嫦娥一見到玉帝，立刻放聲痛哭，玉帝嚇了一跳，便問太白金星怎麼回事，太白張開雙手，聳了聳肩，表示不知道。嫦娥哭了一地之後，說出唐明皇遊月宮題了一首有辱嫦娥的詩。玉皇大帝聽了之後十分生氣，於是派遣青龍星（即是安祿山）下凡擾亂唐室江山，這時候太白屈指一算，突然大叫一聲：不對！玉帝趕緊問道：怎麼回事？太白說道：唐朝應有十八宗二十一帝二百九十八年的天下，現在只傳了六代一百多年，怎能交給青龍星呢？於是，玉帝便趕緊加派白虎星下凡去，阻擾青龍星；而太白也因嘲笑玉帝，被貶下凡塵，機靈的嫦娥一看情形不對，便趕緊溜了。故事就這麼開始囉…。

遊戲一共分為三場戲，也就是說玩家要衝鬥完這三大關，而其中每一關還有三小關，那我們就先來瞧瞧這些場景吧！第一場是寫郭子儀遇到鐵頭僧，而學成一身武功，然後拜別母親，遠離家鄉上京立業。第二場，則是描寫郭子儀在家鄉和山賊，認識並結為知交的經過。第三場描寫郭子儀路見不平，不慎打死李林甫之子李桂，同時，大宛國進貢的九獅圖花燈之秘被張巡揭穿，大宛國元帥費鐵死於郭子儀之手，唐皇因子儀救駕有功，而赦其罪，並將余賽花賜與子儀為妻。

有創新但也保留傳統

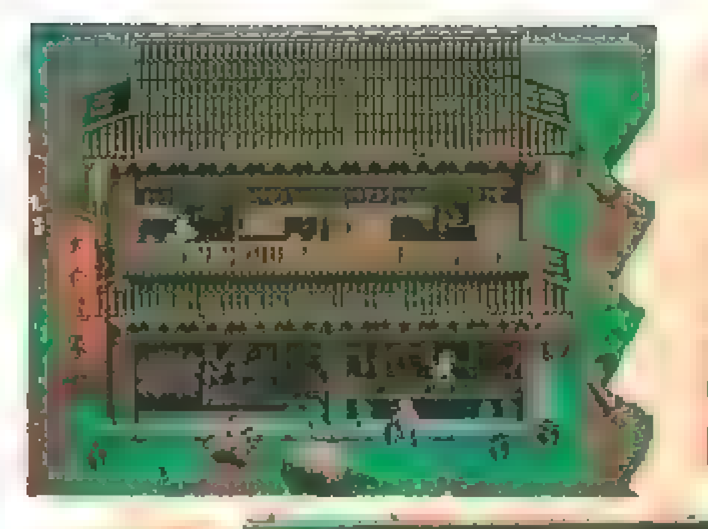


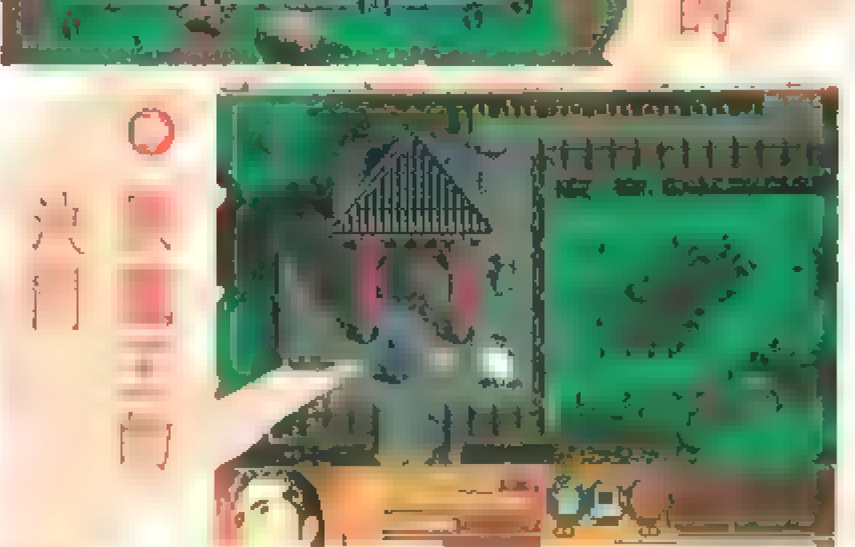
此外，遊戲同時也保留了傳統 RPG 的幾項要素，升級、機關、負重限制、法術、還有武器物品的搭配等等。遊戲中升級的方法一樣是依賴經驗值的提升，而經驗值影響武技、防技、輕功、內力和法力；還有機關的通過與否，則必須看玩家如何運用智慧；負重方面的限制則是隨著主角內力上的成長而增加的，然而卻會影響所攜帶武器物品量的限制。

法術的施展可以分為兩種，一種是用來解謎，另一種是用來攻擊、恢復或輔助的用法。所謂用法術來解謎，不是指說某一種法術，只能用來解開某一道鎖，而是指說平常用來攻擊用的法術，同時可以用來破壞某一面牆，或是機關，如果是用來破解敵人幻術的法術或物品，可能也可以用來破解機關，所以玩家們要靈活的運用，才可以發揮最大的功效。

武器的作用在這個遊戲裡，影響攻擊的數值，同時也影響防禦的數值。物品的作用就更多了，可以用來攻擊、防禦、恢復、輔助、和串連劇情。買賣武器物品時，買跟賣是有差價的，所以，如何購留好的武器物品，應該要仔細思考一下，因為這是個以笑料為主的遊戲，所以也可能會出現便宜又不起眼的東西，但卻可以打敗魔王的情形發生喔。

新型態的動作RPG


◎李太白開的酒家


◎與魔王的決鬥

大唐笑傳是一款變種的動作RPG，內容是描寫唐玄宗時一代名將郭子儀的故事，除了郭子儀之外，遊戲同時將許多衆所周知的人物納入故事之中，像唐明皇、楊貴妃、高力士、李林甫、楊國忠、李白、安祿山、張果老等等。而且，爲了使遊戲的內容能夠新鮮有趣，製作小組將這個故事以爆笑的方式來描寫。所以，這對玩膩了傳統RPG的玩家來說，是一件值得高興的事，讓您玩遊戲之餘，也有欣賞逗趣對話之樂，真可謂一舉數得啊！

稱這個遊戲爲變種的動作RPG，是因爲這個遊戲除了傳統的RPG之外，加入了許多特別爲爆笑遊戲製作的玩法，這一點，在對話和戰鬥的時候的時候，會特別感受到，不緊緩和了戰鬥的緊張氣氛，也讓玩家可以輕鬆一下喔！大唐笑傳在遇到解迷和戰鬥的時候，不一定要按照正規的方法才能過關，例如，可以施展佛門獅子吼，就是用口臭將對方燻倒啦！也可以丟一根骨頭到敵人身上，引誘野狗去咬他，很特別吧！而諸如此類有趣的笑料和點子，在這個遊戲中，隨處可見，所以囉！誰說RPG的遊戲只能死板板的進行呢？您現在可以有機會嘗試，逗趣搞笑的RPG囉！

有全新的體驗喔！讓您跳脫傳統的巢臼，


◎「小阿儀」

人物的個性和特有的行爲模式也是這個遊戲的笑點，像外號〝小阿儀〞的郭子儀，有著〝跟著小阿儀就對了〞的口頭禪。而好色的張信（就是郭子儀的難兄難弟），總會從口帶裡掏出怡紅院裡面的姑娘，留下來的小東西，而愛跳舞的楊貴妃，只要一聽到音樂，就會情不自禁的作出奇怪的動作（有些還是牛肉場中常見的姿式喔！），還有平常腹大如鼓的唐明皇，則是在看到美女的時候，腹大如鼓的肚子就會自動消失，而高力士就會在旁邊拖地（哈！因爲流口水的關係）。





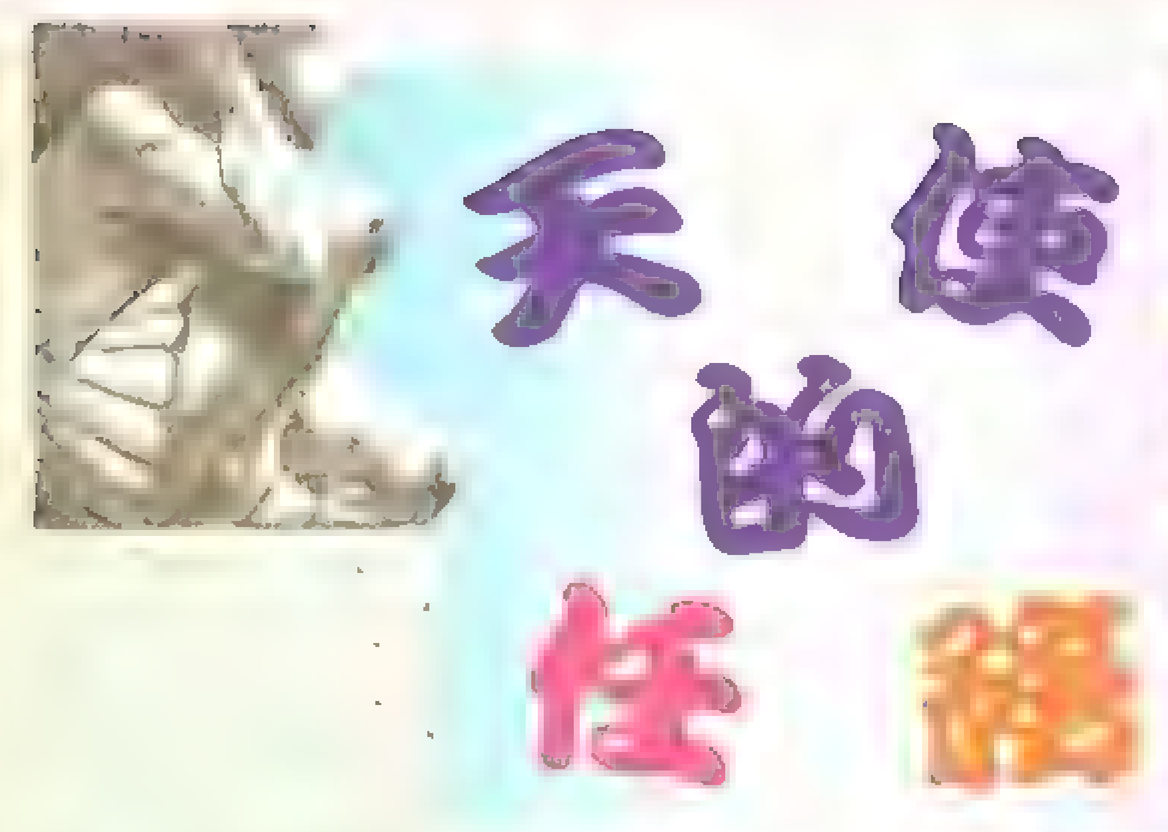


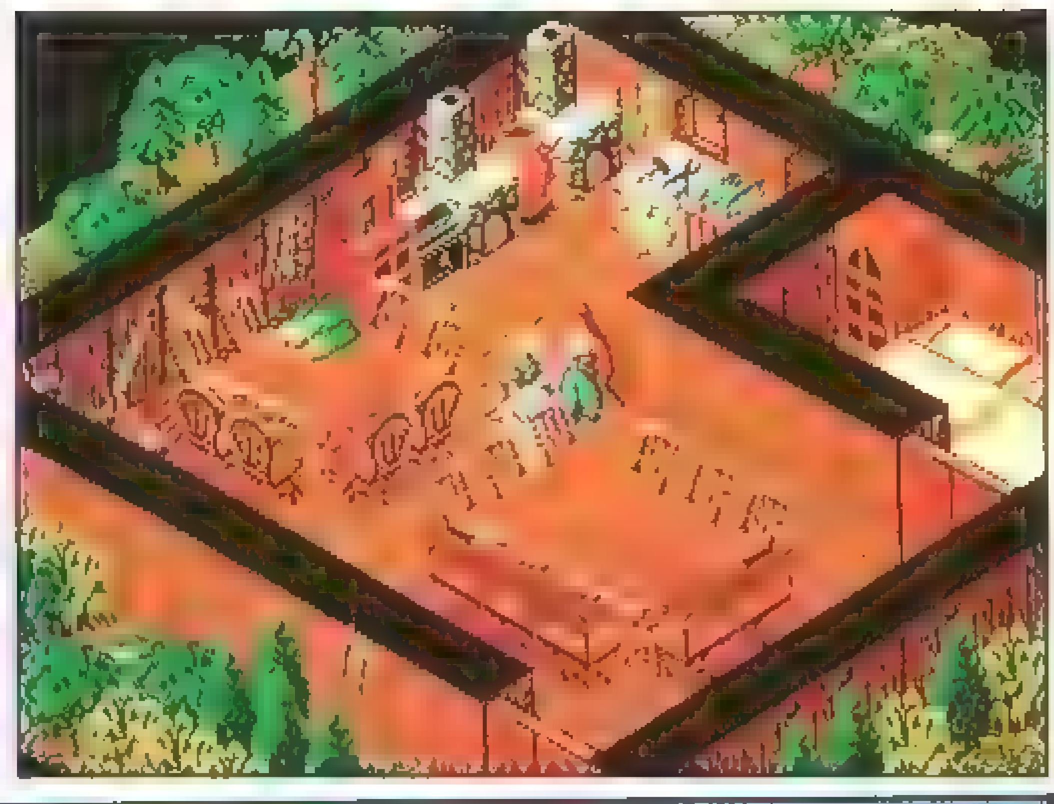


關於遊戲中的魔王嘛…

魔王在這遊戲中是個重點，除了平常就有些脫線的行爲之外，在戰鬥時更有某些捉狂的反應，於是玩家在與魔王對戰時，不只要在武力上將他擊敗，也要在其他的部份把對方比下來，比如說遇到自稱〝天下第一美男子〞的孫玉操，就要和他比帥氣、比魅力、甚至比長度（身上某物的長度）。遇到〝美女終結者〞的唐飛虎，就要和他比對美女的經驗，當然，也有傳統純武力比武的魔王，這樣的玩法，在以往的遊戲中是不曾出現的，而在大唐笑傳中卻屢見不鮮，也是遊戲的創新之處。所以囉！現在玩遊戲可不能只靠武力，拳頭大是沒用的，要充實各方面的「能力」喔！

製作小組表示，有鑑於過去玩遊戲的經驗，迷宮在這個遊戲中所佔有的份量非常小，但是機關的通過方法則加重了變化，讓有「迷宮症候群」的玩家們可以輕輕鬆鬆的玩遊戲，不用在把人腦當電腦了；而且遊戲採用640×480×256色的高解析模式，讓遊戲的品質提升到最好，如果你是對笑料型RPG的遊戲有興趣的玩家，請密切注意這個遊戲在明年的上市日期，絕對值得您去嘗試哦！





『天使的任務』是鷹揚資訊輕鬆系列的第三部美少女作品，三部美少女遊戲類型都有不同的表現方式，這可讓玩家有更多的選擇方式。

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RPG(18 禁)	磁片版	二月	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：未定 操作：未定
設計公司	發行公司	預定售價	
鷹揚資訊	鷹揚資訊	未　定	

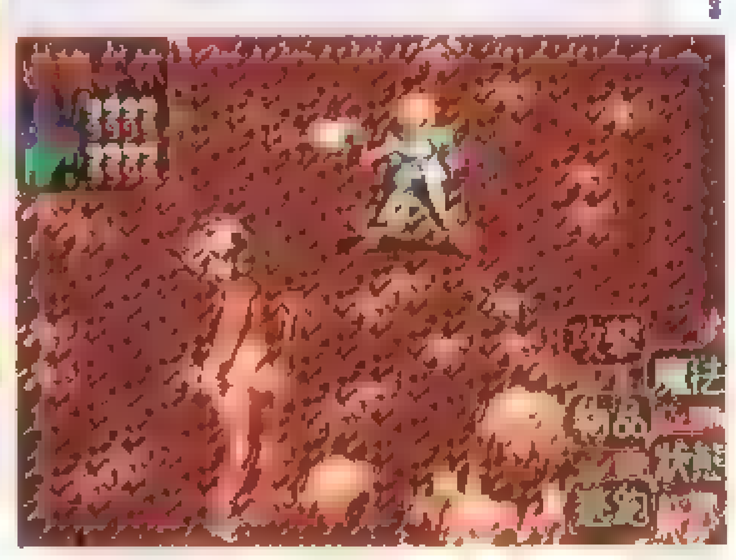
「天」承襲以往的優良精緻畫風，各種不同造型的可愛妹妹圖，讓您有如賞心悅目般的新鮮感。

匠心獨運的刺激技巧



⊕華麗的法術效果



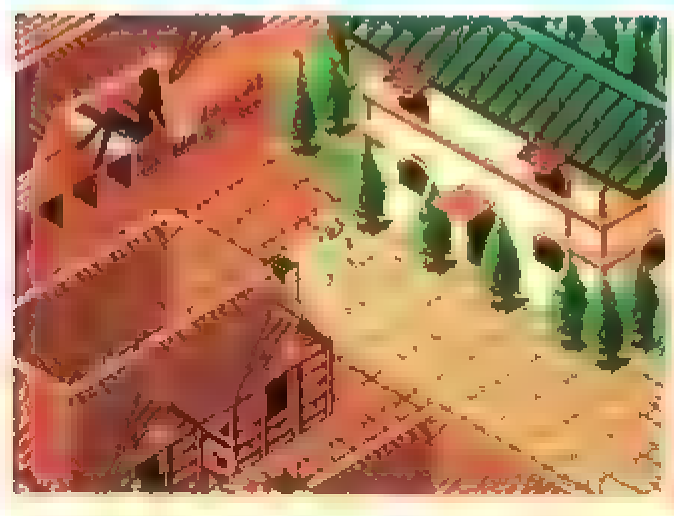


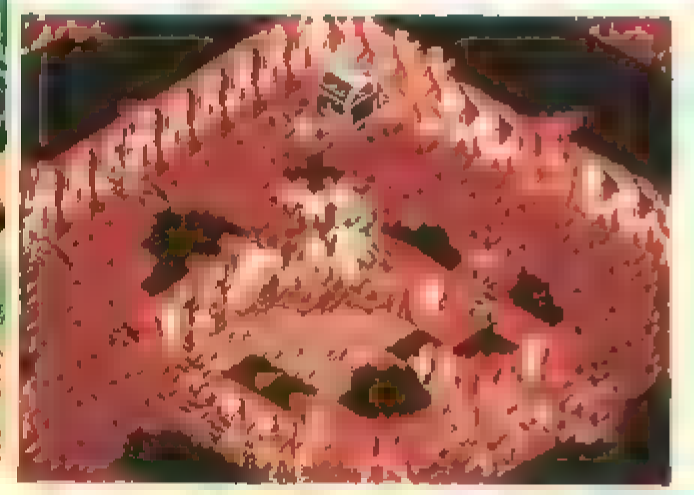
驚心動迫的戰鬥畫面 ⊕⊕

本遊戲地圖畫面採用兩層式 3D45 度視角，這個遊戲畫面除了十分具有立體感之外，還有許多貼心的設計。比方說玩家可以直接在畫面上看到許多怪物在四處橫行，所以玩家可以自行決定要不要和怪物進行戰鬥，因此可以避免掉許多 RPG 遊戲用來拖延時間的冗長戰鬥與練功；但是並不是說本遊戲的戰鬥很無聊，相對的遊戲中提供一百多種武器、防具等物品以及 40 種華麗、壯觀的魔法因此戰鬥絕對十分緊張、刺激。除了戰鬥之外，還有一些貼心的小細節，像是當玩家從雪地上走過以後，地上便會留下許多腳印或是當敵人被打敗之後可以見到地上多了一堆枯骨…凡此種種均代表了製作小組的用心。希望本遊戲帶給玩家的不只是各類令人噴鼻血的精彩故事、對白與優美畫風而已，更要帶給玩家一套精緻、有內容、製作嚴僅的 RPG 遊戲。

做為一套正統的美少女 RPG，本遊戲除了美麗的少女、激烈的戰鬥、華麗的法術與激情、豐富的故事情節之外，開發小組也沒有忘記 RPG 的另一個重點：各式有趣的迷宮與機關。好像前一陣子有些玩家被一些可怕又煩人的大迷宮給嚇著了，不過在這裡您可不用太擔心，因為本遊戲的迷宮設計十分「合理」保証只要 5 、 6 張小抄以及一顆清楚的頭腦就可以將所有迷宮的地圖畫好並順利過關，麻煩減少、樂趣不變，這就是所謂合理的迷宮設計方式。

驚險刺激的劇情





在洞穴中

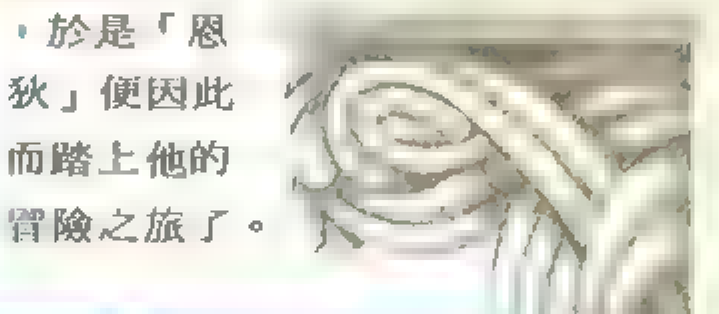


在城鎮中

在雪地上

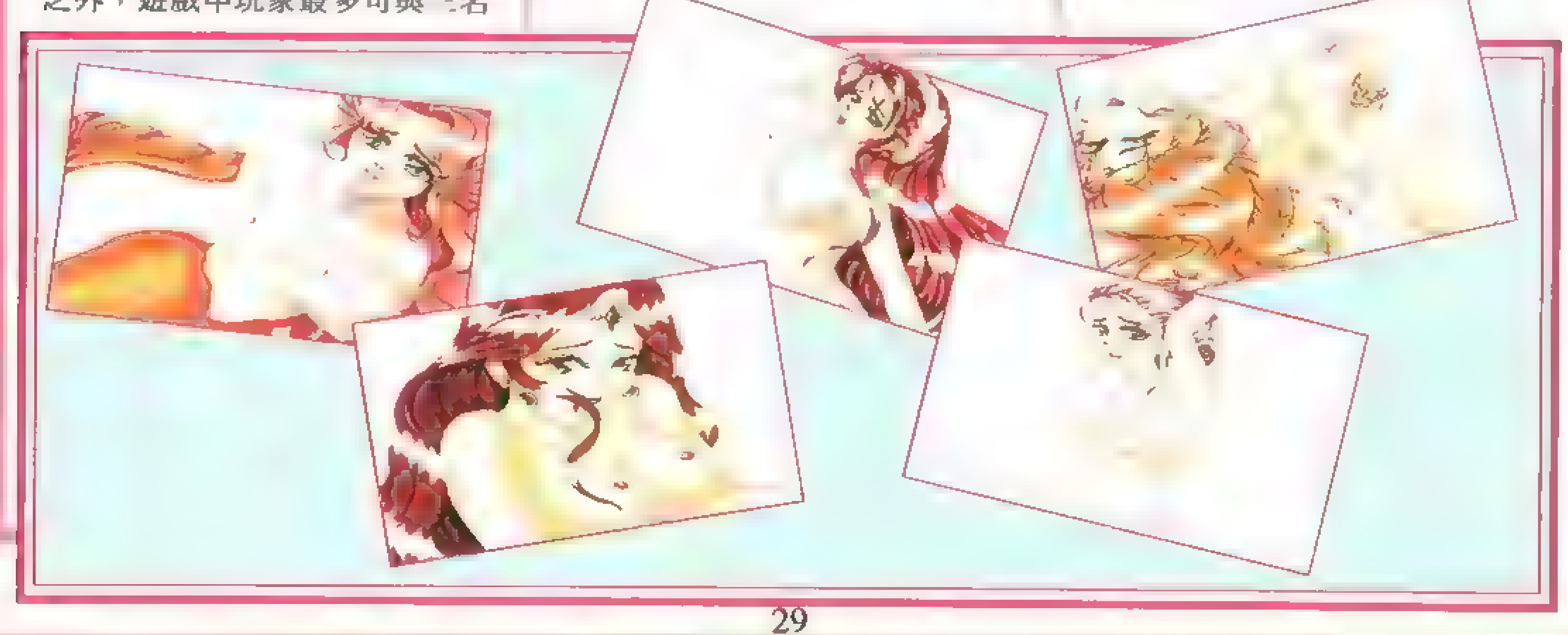


從策略遊戲的明日之星到戰略遊戲的夢幻天使，而本遊戲則是一部RPG情節。故事敘述一名掌管愛與性的天使「恩狄」因一時大意將人間情侶胡亂配對搞得人世間怨聲載道、亂七八糟，天神在盛怒之下一腳將他踢下凡間，並勒令他必需完成幾件艱苦的任務將功贖罪之後才能夠重返天界，於是「恩狄」便因此而踏上他的冒險之旅了。



人面桃花的女魔王

本遊戲分成幾個章節，每個章節裡都有一個「大魔王」必需要「料理掉」，爲什麼大魔王和料理掉這兩個詞要加上引號呢?!因爲這裡的魔王並不是如大部份玩家所想像的那樣青面獠牙獸面、十分醜陋的德性；相反的這裡的魔王個個都是如花似玉、性感動人的美嬌娘，更重要的是所謂料理掉並不是說要殺掉她們（辣手摧花可不是HGAME的目的哦）事實上是要「征服」她們，使她們臣服於玩家的威力與魅力之下，進而…。除了美麗的女魔王之外，遊戲中玩家最多可與三名同伴一起進行探險，這些同伴當然也都是美女啦！此外當在玩家四處探險急於完成任務以早日回天堂的過程裡，由於這位由玩家所扮演的天使「恩狄」實在是長得太帥了，加上天使特有的氣質與魅力，因此當他在凡間四處遊歷的這段時間裡總是能不斷的和許多漂亮的妹妹扯上一腿，並爆發出愛的火花，由於這是一套18禁的遊戲，因此過程保証精彩，値得期待；特別一提的是本遊戲的結局不只一個，隨著玩家在冒險的過程中和女孩子發生關係的次數越多就能夠看到越精彩的結局畫面，所以在遊戲中一定要儘量去和每一個女孩子多交談幾次，可別第一次被拒絕以後就立刻放棄了，這樣可是成不了大情聖的哦！試著多嚐試幾次也許會有意外的收獲呢！雖然不論玩家看到其中哪一個結局都可算是圓滿完成天神所交待的任務了，但是其中有一個是特別精彩的，不知道各位HGAME高手是否有信心可以看到這個結局呢？今年寒假『天使的任務』等著您來挑戰哦！



鋼鐵騎士團



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰　略	光碟版	二月中旬	機種：386 以上 記憶體：未　定 顯示：V 音效：A/S/G 操作：K
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
GLODIA	華義國際	未　定	

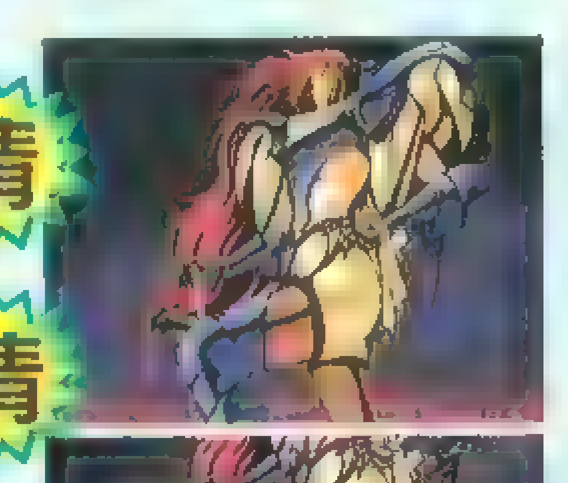
「BIBLE MASTER」（鋼鐵騎士團）是由日本 GLODIA 公司製作發行的，在日本曾經相當受歡迎，現在也已經發行到第二代了，華義國際為玩家們引進這一系列的遊戲，目的是希望玩家們能見識到各種不同類型的好遊戲。

「BIBLE MASTER」中文譯名為鋼鐵騎士團，可以歸類為即時戰鬥的戰略遊戲。故事是的發生是在一個名為布雷諾的大陸上，在這片大陸上曾經掀起了一場殘酷沒有人性，而且永無止盡的戰爭，沒有人知道這場戰爭是何時開始、何時結束，因為知道這件事的人，沒有任何一個還存活著。漫長的戰爭將戰士們推向死亡的淵谷，還未治癒的新靈魂又再召喚著死者，傷亡的數量也在無限制的擴大增加中。

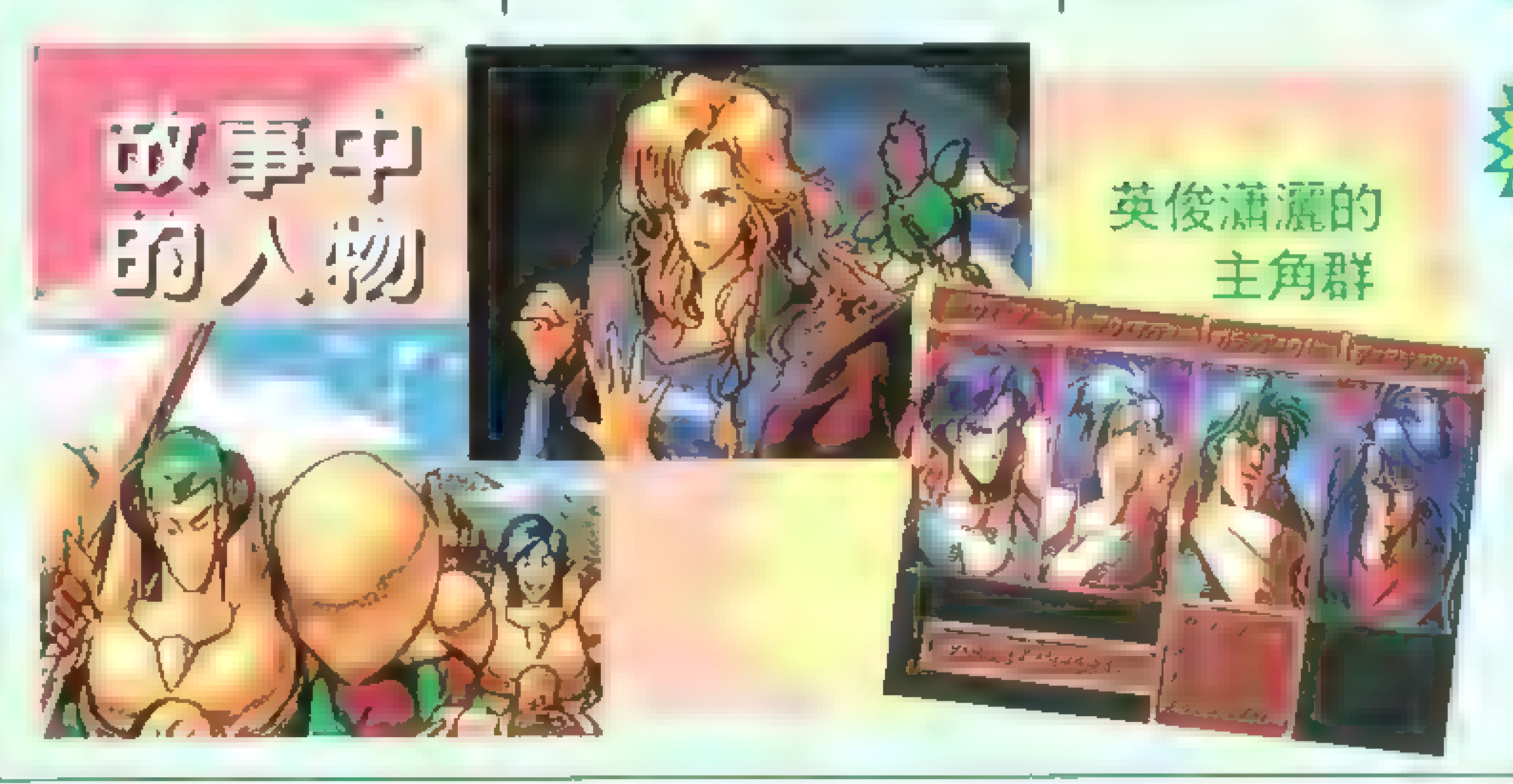
想試試看 邪惡的角色嗎？

在不知多少年之後，迪斯阿爾冠上軍事帝國之名，以壓倒性的軍事力量崛起，瞬間震撼了整個大陸，各個國家為了怕國土被侵略而耗盡精力…。遊戲就是在征服與保衛之間反覆進行著。本遊戲一共有四個王國的主角可讓您選擇，除了迪斯阿爾王國外，其他如斯歐尼王國、阿威爾迪王國和卡拉地王國等等，在一開始時都可以供玩家選擇。這三個國家都算是正義的一方，至於迪斯阿爾則是邪惡的代表，要選擇當邪惡的主角時，必須先完成其他三國的統一大業，意思就是說，你要玩過三位正義人士，而且都要「破關」，才可以選擇迪斯阿爾王國。

不同的王國當然有不同能力的主角，長相嘛！當然也不一樣，愛挑誰就隨您高興啦！此外，每一個主角都可能召募到幾位身手不錯的部下，如果擅加利用，應該可以大有作為吧！遊戲的流程大概是這樣的：首先選擇王國，繼而進行資金的調配，然後就是統率指揮您的部下，再來嘛！便是進行各種攻略計劃，最後…嘿嘿嘿！就是成功的擊敗他國，稱雄天下囉！

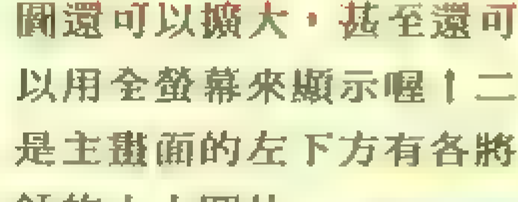


猜猜看是誰呢？





龐大地圖，何處尋人？



當您的部下愈來愈多，在廣大的地圖上要找到他們可真不容易，本遊戲可以說沒有這種顧慮，因為有兩個設計幫助玩家：一是地圖的設計。由於遊戲中的地圖頗為龐大，在主畫面上的右方有一張縮小的地圖告訴您現在所在的位置，只要移動小地圖上的方框，主畫面就會跟著移動，那麼要如何找到自己的部下呢？答案是四個王國的部隊會以四種顏色區分，只要知道自己部隊的顏色，要找出隊友可就很容易了。此外，地圖還可以擴大，甚至還可以用全螢幕來顯示喔！二是主畫面的左下方有各將領的小小圖片，只要以滑鼠在該將領的圖片上按一下，主畫面中的地圖就會移到該將領所在的位置。左下角的位置只能同時顯示七個隊員的圖片，如果您的將領超過七人，只要移動旁邊的選項欄位即可。

全區戰場地圖

遊戲中的戰鬥畫面可以說是遊戲中最精彩的部份，戰鬥時都是以全螢幕顯示，每個人物都放大了好幾倍，互相砍殺的場面十分精彩壯觀。在戰鬥中，您可以做的事情有三樣，一是使用道具、二是使用魔法，這兩者都是攻擊所用的；三是撤退，相信這就不用多解釋了。由於遊戲是採用即時戰鬥的模式，因此您的部下可能會同時遭遇敵人的攻擊，電腦並不會自行切換到戰鬥畫面中，而您的部下會自行決定如何對付敵人，如果您想要加入戰鬥，您可以用滑鼠選擇戰鬥中的部下，（左下角的隊員圖片下會有狀態顯示，分別是移動、待命和戰鬥）等等，遊戲就會切入戰鬥畫面中，而玩家您也可以一展長才了。



精彩細膩的遊戲畫面

緊張刺激的戰場對峙

緊張刺激的即時遊戲

和許多號稱即時的遊戲一樣，遊戲的進行是不會等玩家的，時間總是一分一秒的過，別的國家也時時刻刻在擴張自己的勢力範圍，所以您也必須儘速替自己的部隊增編和採購物品，這一部份也頗像 RPG 類型的遊戲。增編部隊的情況有兩種：一是在城市中，到各旅館或者酒吧中去找人聊天，自然會找到合適的人選；這些找來的人，都會成為您的將領，他們會各自擁有一個部隊。二是當部隊中的隊員所剩無幾時（因為戰鬥而折損的），您可以移動該將領進入附近的「砦」（堡壘），再進行部隊人員的補充。這可是兩個不同的情況啊！可千萬不要弄錯啦！

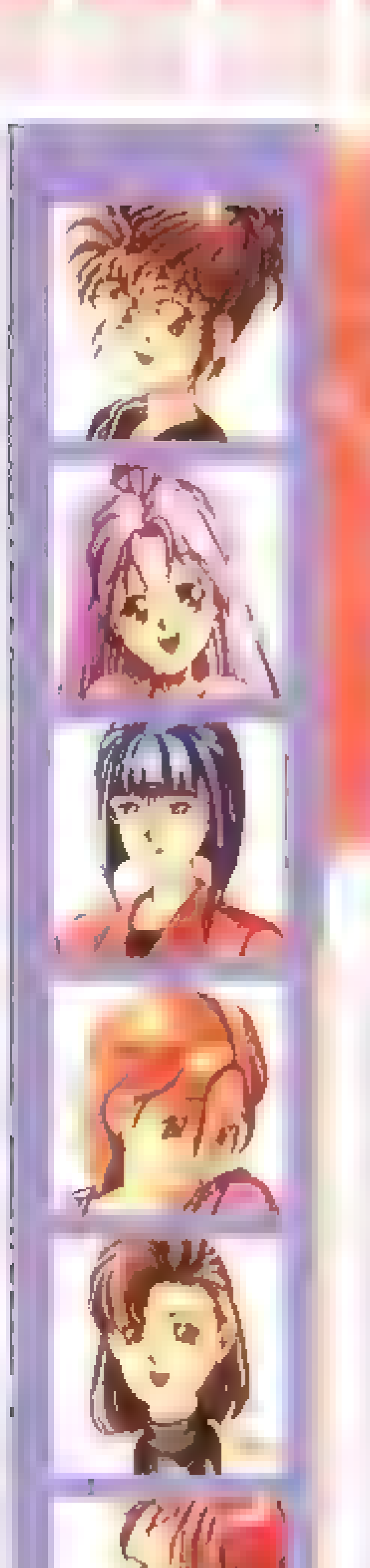
兵疲馬睏呼翼龍，裝備糧食不用愁

在平常的時候，您的部下都是處於待命狀態中，不論移動、召集、興建堡壘、撤去守備、談話以及呼喚翼龍等，都需要您的指示，他們才會有所行動。而在這些命令之中，以呼喚翼龍最為有趣，您可以在任何的時候（戰鬥中除外）呼喚牠，牠可以提供您需要的糧食或武裝（當然是要用錢去買囉！），所以當您找不到城鎮，而且兵疲馬睏的時候，別忘了呼喚一下這條可愛的翼龍啊！他可是會幫您分憂解勞的，也可以隨時補己您的所需。

遊戲名為「BIBLE MASTER」，所謂的「聖經」（BIBLE）是指所有部下的資料冊，當中的資料十分詳盡，而且還有一小段動畫呢！實在設計得非常漂亮，您甚至可以替部下寫一些備註，幫助您更詳細的記錄，使這份資料冊成為您名符甚實的聖經。



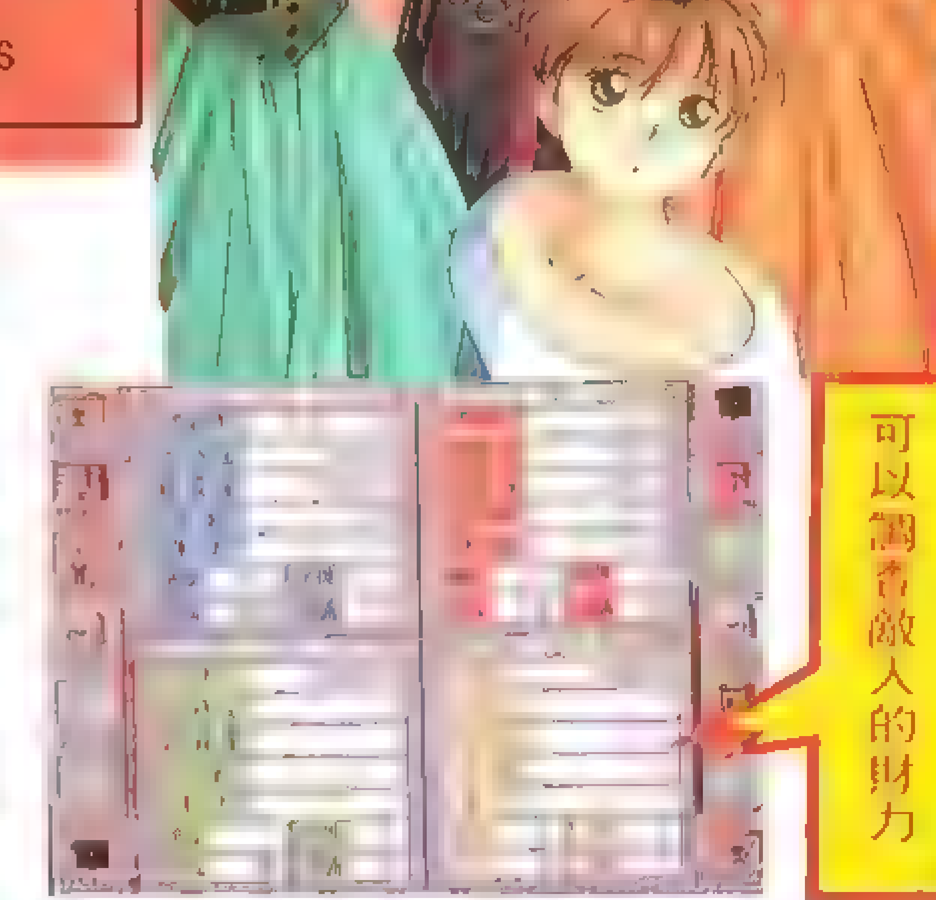
可供玩家記錄的「Bible」



華麗人生2

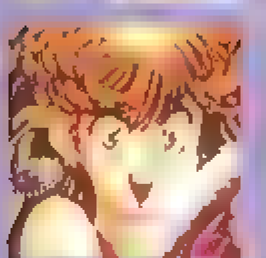
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
益　智	光碟版	1月18日	機種：386以上 記憶體：600K 顯示：V 音效：A/S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
FAIRY TALE	天堂鳥	未　定	

人人都愛玩的大富翁又有新花樣！有著熟悉的介面，創新的 IDEA，集合了數十位美女回來陪伴各位玩家；這就是由天堂鳥所首度引進的「華麗的人生 2」，由日本著名的軟體公司 FAIRY TALE 設計，跟以往的大富翁玩法架構有點類似，但是故事型態完全讓你耳目一新，請玩家們密切注意喔！這套遊戲不僅會讓你感受到另一種刺激，而且如果是 2 人以上玩的話，那眞的是會拼的你死我活，充份達到『好東西與好朋朋分享』的樂趣。大家一起比比看，看看誰的運氣好，試試誰的手法高。



可以調查敵人的財力

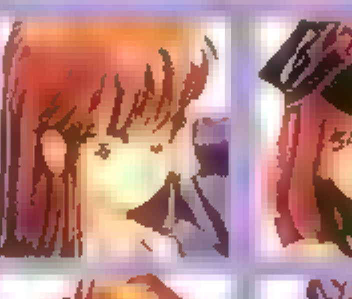
特別的遊戲 特殊的玩法

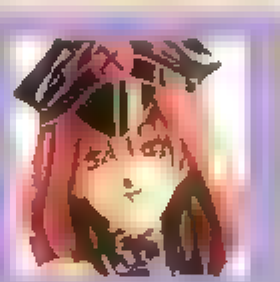








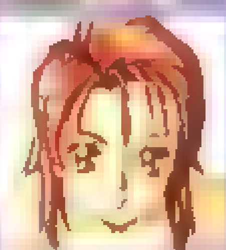


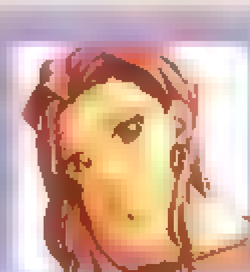
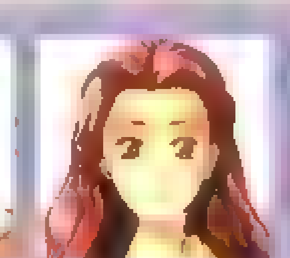


遊戲主要是以金錢、權勢與女人爲最主要的架構。同時可 4 個人進行；這套遊戲在輪盤設定方面有一些規則，它總共有 4 道轉輪，第一道轉輪是代表行走的格數，如果你擲出是 7，你便是走 7 步。另外三道轉輪則是代表事件的發生，如果轉輪擲出了 1、4、7 的話，那麼 1、4、7 相加等於 12，這時後將會出現一位女孩子，看你是否要花錢顧用她？而在這套 GAME 裡，女孩子可是非常重要的人物，如果你旗下的女孩愈多的話，你贏的機率就愈大！而其它的數字也有特殊的意義：例如擲出 777 的話，那眞的是報喜了！除了体力馬上恢復到極限外，連女孩們的疲勞度都全部恢復，並且還有額外支付金喔！

遊戲的事件發生，一半靠運氣，一半靠手氣，剛才也介紹過，其用法就好像在玩水果盤一樣，由三個數字所組成，當有 3 個相同的數字出現時，大可放心，都是「好康」的啦！不過呢？表著惡魔的 666 三個數字可就不大好哦！當出現 666 時你所經營的店將遭到全數倒閉的命運，眞是要小心點才好哦！而出現 2 個數字相同時，雖沒有 3 個相同數字來的好，但卻是保証都是好事。當 3 個都不相同時，才有機會招攬到美女，但是當 3 個數字相加後數值太少時多半都會發生不好的事，所以能夠出現數值較大的相對的會自身比較有利。









美夢成真

既然是以特種行業爲主，行業的類型相對的也就比較多啦！有最基礎的小谷酒吧，到最高級的大飯店都有。不僅如此，你所開設的每一家店，都還能自行設定名稱呢！依照往例，一種店也有三種大小之分，有普通、大型以及高級，想當然囉！越是高級，收入自然也就更高囉！玩家們便是以成立更大、更高級的酒店爲目標。

遊戲中共有6種特別商店可以幫助你完成事業。其中有專門販售「壯陽藥」的，也有賣一些高級服飾以及禮物，好用來討好女孩子們；當然也包含現在最流行的「情趣用品屋」囉～！而衆美女們形形色色，各有各的職業，各有各的性格，當然也就各自有特別的喜好囉！遊戲中共設計有9種不同的獨特喜好，有喜歡禮物的，當然就要經常送些小禮物來博取她的歡心，如此便容易提高這位女孩對你的愛意，以便能夠幫助你賺取更多的錢，也有喜歡獎品、SM及愛錢的女孩，還有一種女孩特別棒！她希望你多一點愛給她，不用我多說！每一回輪到你擲輪盤之前，記得要多和她玩親親喔！而運氣不好的人，不但旗下女孩少，而且常常還要給她錢用，如果一個不小心！有可能還被對手高價買走，那實在是得不償失。還有一種女孩實在是很難搞定！那就是「標準型」的女孩，她需要什麼？送她東西也不是！給她錢也不要！如果要玩親親的話，除了浪費你的體力以外，真的是毫無愛情度可言！不過呢？我們還是有辦法制她！玩家們接觸後自然就能知道該如何對付了！

女孩子們的一覽表

要針對她的喜好來對待女孩子們喔！

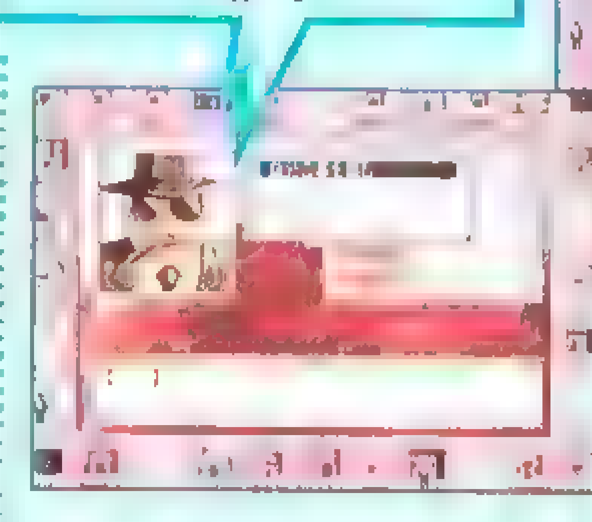


想拍寫眞集嗎？

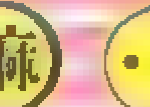
以前在玩大富翁，如果一不小心停在起點上，那麼辛辛苦苦走了一大圈的薪資就沒有了。而「華麗的人生2」則一反傳統，因爲要剛好走到起點上實在不容易，因此還特別優惠玩家，不僅加薪，另外還加付了薪水給玩家，以回報玩家的辛苦，如果運氣好，剛好走到「寫眞集專售店」，你可以選擇要購買其它美女的寫眞集，亦或是請旗下美女出動拍照，還能有一筆不少的外快呢！

在遊戲進行當中，會遇到「黑社會服務處」，只要玩家的錢夠多，一旦走到了「黑道服務處」，這個嘛…，你想要任何壞念頭都能實現！什麼打家劫舍、逼良爲娼、夫妻分散、搶人老婆，可以說是壞事作盡！這也可以說明爲什麼玩了幾圈後，大家開始六親不認囉！

哇！黑社會服務處耶！

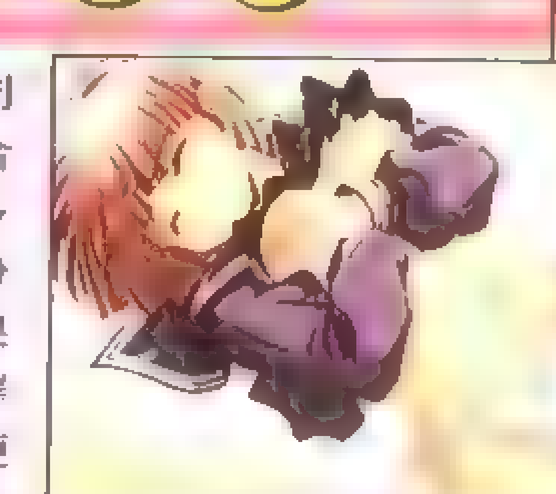


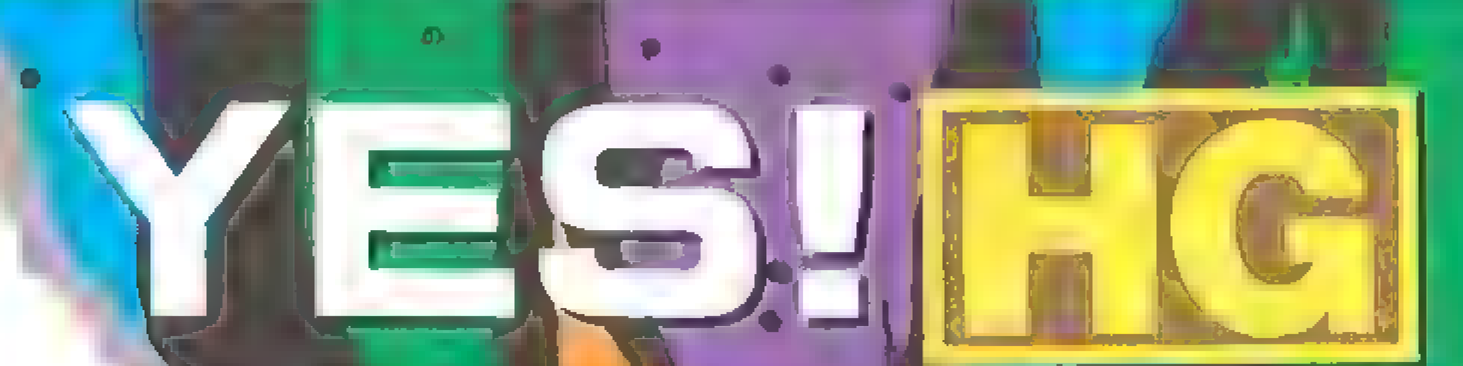
寫眞集社，可以大撈一筆

關於終結者嘛…

遊戲的終了方式，可以依玩家自行定義，而一般情況是以其中一位玩家所持金額超過5億時，電腦便會自動結算各玩家的成績，而且只要是玩家在一般模式下，突破5億元大關以第一名結束遊戲時，在往後的選單中便會出現「寫眞集專售屋」的選項，如此一來，遊戲中所有的美女們，便一一的呈現在玩家的眼前，一覽無遺囉！而自行定義的規則有3種方式，可分爲回合數、週數與所持金額的多寡來決定，可以說是充份爲玩家們設想，玩家如果時間不是很長，可以選擇少一點的回合限制，以便在短時間內結速遊戲，當然，如果實在很無聊，更可以設下100億大關，如此便可以玩個痛快啦～！

「華麗的人生2」是一部適合成年人玩的育樂遊戲，不僅僅可以培養經營的理念，更可以看到人生的另一面，想要排遣寂寞的，請來玩玩本遊戲，想要與朋友一同享樂的，也可以玩玩本戲。想要看美女圖的，更不可以錯過此遊戲！





YES! HG

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
AVG	磁片 / 光碟	1月31日	機種：386DX 以上 記憶體：600K 顯示：V 音效：A/S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
姬　屋	天堂鳥	未　定	

一套遊戲可以玩 8 種劇情！有沒有搞錯！看倌可別誤會我是在說大補帖，如果您有在看日本的 PC GAME雜誌，相信你對「 YES ！ HG 」這名字有印象吧！沒錯！天堂鳥公司將在 1 月下旬推出此套 8 合 1 的 98 遊戲！讓你有一種「讓我一次玩個夠！給你我所有！」的感覺，只需一個遊戲的花費，竟能享受八倍樂趣，而且它的聲光效果可是讓您耳目一新哦！遊戲中每一個遊戲均是不同的類型，有科幻、有幻想，當然更有超激情的 H 故事，能夠一次滿足您各種需求！往往給人一種感覺，那就是遊戲沒什麼變化，而在 YES ！ HG 中，不僅僅故事都不同，就連美工的畫風也是迥然不同的，所以在製作群如此精心設計之下，呈現出來的遊戲必定會讓玩家們讚不絕口的。不過呢！玩的時候，要小心腦充血，因爲這可是一部非常「 18 禁」的內容！

您也許會問，一盒遊戲八種內容，會不會因此而縮水！關於這一點您大可放心，遊戲的每一個故事，絕對是精彩而且完整的，雖然因故事的需要而有長短的不同，但保証讓你有不一樣的感受！在一般的 AVG GAME 的特色裡，最常見到的是劇情的多重結局配置，而在 YES！ HG 中，讓您對 AVG 類型的遊戲有更深刻的認識，所以絕對是你的另一種體會，並且感到物超所值！

看了上述的介紹，相信大家對 YES！ HG 都充滿了好奇吧！以下就各個遊戲的重點內容介紹給大家，全部遊戲共有八個故事，如下：

赤城山埋藏金傳說

這是一部比較富有冒險劇情的遊戲，男主角柳山淩是一位平凡的大學生；某天，他去浴場洗一個清爽舒暢的澡，在他回家的路上，忽然有一位忍者出現在他的面前，自稱是甲賀光的忍者，並告訴了他有關甲賀流尚有繼承者存在一事；而根據那名忍者所告訴他的事，才發現自己就是甲賀流忍者的後裔，而且只要能集合忍者的三名首領，爲數衆多的德川寶藏就能到手，故事的主角—「山陵」，雖然對金銀財寶沒有興趣！但是人在江湖，身不由已！更何況他也被威脅了。



DS

這一部是充滿著恐怖與科幻的，喜歡這一類型的朋友，可以從當中體驗到詭異、激情、恐怖。布雷茲是一個被製造出來的人工生命體，他有一位妹妹，他非常疼愛她，但他卻是活在復仇的陰影之下，他所有的復仇都是爲了妹妹；而他最終的目的就是去馬斯曼的研究所進行一場報復！在那裡，將會有一個重大的機會在等待著他！此段故事，建議你在半夜裡玩，如果有窗子的話，最好打開一點，讓寒風吹進來！而燈光嘛！愈暗愈好，不開的話效果更佳！



EVER

這部故事是以 RPG 爲架構，在迷宮世界的舞台裡，有一個集團舉辦了武鬥大會，主角並沒有打算參加這次比賽，但是由於單戀的對象要去參加，才不得已向大會報了名；而在這個武鬥大會中，正醞釀著某種重大的陰謀，而這座比賽的迷宮已經變成了可怕的寄生物巢穴。





超少女烈華

內容是敘述一位住在東方的美少女—「烈華」，她擁有非常強的超能力；邪惡的統帥歐辛．撒耶路，由於他的父親曾被烈華打倒，所以他決心要向烈華展開復仇的行動，他打算用一種邪惡的變態手法來對付烈華！而烈華她將如何對抗這個邪惡的魔鬼呢？這就要靠玩家們去應付囉！





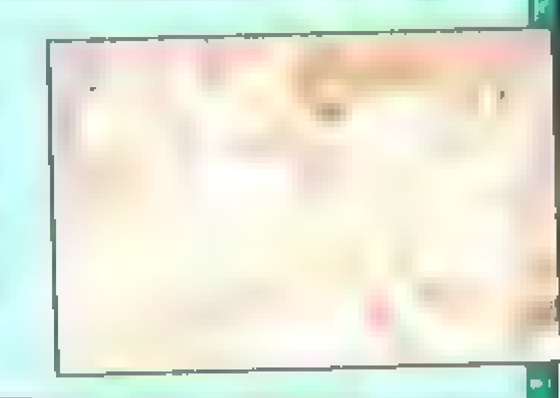
DARK TRADE

有一間演員製作公司刊登了召募打工者的徵人啓示，有一位青年看到這則啓示後前來應徵，而他的工作居然是和好幾位偶像的女明星從事 H 行爲，這簡直是…不可能的事嘛！有如夢境一般的遭遇，究竟是福是禍？端看你如何來對付這些美女囉！



澳州怪奇紀行

澳州的旅行是非常快樂的，如果有愛人陪伴前往的話，那種快樂是非常 NICE 的；但是，奇怪的事情發生了！假期的每一晚都接連出現奇妙的夢境，又是神祕的美少女，又是奇形怪物的出現！讓本來浪漫的旅程，變成了一種夢魘，到底接下來會有什麼奇怪的事件會發生呢？此部故事內容，美工以粉彩鉛筆表現浪漫的情調，展現出另一種氣氛！



快槍手強尼

這是一部充滿爆笑的故事！能讓你在經歷緊張的劇情後，輕鬆一下！主角是位坐擁「快槍手強尼」別稱的西部男子，這個別稱並不是代表他的槍法很快，而是在他初次體驗 SEX 時，在短暫的瞬間就發射了…，這就是名稱的由來，可是一種不太名譽的別名呢！因此他和傳說中的神射手「快槍手強尼」可是完全不一樣的，但是他卻意外的被捲入了，拯救城鎮的困境之中，到底這位容易早洩的男子能拯救得了這座城鎮嗎？





罪與罰

這是一部描寫反道德倫理的故事，犯下罪行的男主角，因事件的發生，讓他有機會發現了自我。故事的情節是敘述主角「將史」，因爲太愛自己的妹妹千秋，到了無法自拔的程度而將她侵犯了，而這件事居然被一位名叫眞澄的寡婦知道了，掌握了証據的眞澄，利用將史的弱點恐嚇他，並且剝奪他的自由，但在眞澄給予的屈辱與快感中，將史發現了自己的另一面…

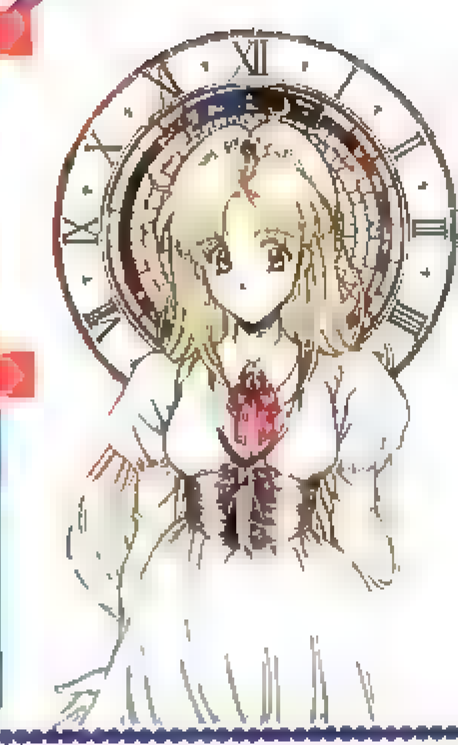




以上所介紹的劇情，各個均有很大的不同！有點像電影「驚異傳奇」，每一個均是完整的故事內容，絕對讓你享受各種不同的衝擊！這套遊戲在日本也是一推出，就立刻進榜！受到相當程度的歡迎，由於它的內容是 18 禁系列的，因此已滿 18 歲的玩家們可有眼福了！



麻雀幻想曲III



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
博　奕	磁片／光碟	二月八日	機種：386DX以上 記憶體：640K 顯示：V 音效：A/S 操作：K/M
國外發行公司	**國內代理公司**	**預定售價**	
Active	天堂鳥	未　定	

新年快到了！說到新年，各位的消遣是什麼呢？大家可能都會小玩兩把麻將，以賺取一些「外快」吧！哈！說到主題囉！還記得去年甫上市，就搶購一空的「麻雀幻想曲II」吧！一直是美少女麻雀代名詞的麻雀幻想曲系列，長久以來滿足了許多麻將愛好者的挑剔的味口，繼前作的大受好評，而讓眾玩家們，苦候多時的「麻雀幻想曲III」，終於將和玩家們見面了！由改版98遊戲著稱的天堂鳥公司，於農曆春節前夕，推出此套新作，讓大家在過年的時候，又多了一項新的娛樂！



[illegible]

在麻雀幻想曲III這個遊戲裡，日本的研發公司－Active，更加入許多新的人工智慧，讓玩家有更新更刺激的挑戰，讓玩家玩遊戲，還可以頭好壯壯喔！製作小組累積了前作的經驗，在此次的「麻雀幻想曲III」中，也有更高水準的演出，並且在故事的劇情方面，加入了許多大膽的畫面，比起前作可說是更另人拭目以待了！而劇情方面也更溶入了新的IDEA，讓玩家進行遊戲時，還可以細細品味故事喔！不過玩遊戲時，玩家們可要多多注意，因為在進行遊戲時，很容易興奮到腦充血，所以有高血壓或心臟不好的玩家，可要小心囉！

自麻雀幻想曲（I、II）故事發生的數年之後，舞臺開始轉往了另一個國度，於是又開啟了另一頁關於麻將的冒險記事。對於發行的Active公司而言，這款遊戲也是他們頭一次嘗試，四人麻將的遊戲，您可以一個人躲起來慢慢打排，也可以邀約三兩好友相互對打，特別值得玩家們期待！而它的種種特殊功能，將令玩家們大開眼界，在這裡我們就不多陳述了，一切留待玩家們自行體會發現。



㊤可四人對戰哦！



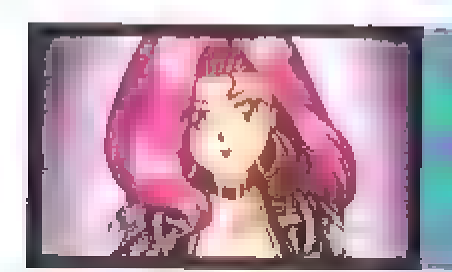
[illegible]

故事的發生是在神聖的王國－布魯根特，劇情圍繞在被逐出國境的公主－奧黛莉亞，以及忠心耿耿，跟隨在她身邊擔任保護工作的親衛隊員－麻里斯及提塔尼。由於前些系列中的角色也在本遊戲中出場，因此諸位麻雀幻想曲的忠實玩家們，必定也可以在本次推出的新作中，享受到更高的趣味性♂♀。而且以第二集延伸的新新角色，要你從頭刺激到最後！看到這裡，您是否很心動呢？別急、別急，還有更令人雀躍的消息在後面呢！

遊戲中除了最基本的『劇情模式』可供玩家選擇之外，玩家還可以進行具備選擇角色功能的『快脫快打模式』，顧名思義呢…。哈哈哈！發揮您的想像力，自己想吧！不然等到遊戲發行時，就可以一探究竟了。還有嘛…，就是為了純粹享受麻將樂趣而設計的『電腦對戰模式』。這一部新作品可以是由號稱一日本美少女麻將遊戲之雄的Active公司，於今年度獻給玩家們的麻將幻想遊戲。不錯吧！一套遊戲可以帶給您許多不同的樂趣。



㊤延續上集的人物－布蓮伊露



可愛但是不太清純的公主令人興奮



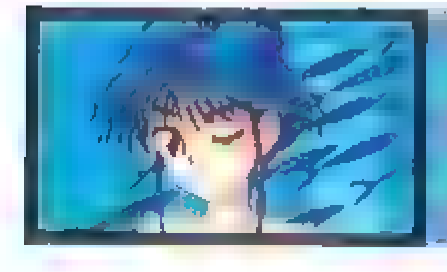
神族之國布魯根特百年來的寂靜，被瓦爾斯希德所摧毀的那一刻，是整個傳說的開始。好不容易在城陷前一刻逃出來的奧黛莉亞公主，是整個神族最後一位生還者。除了她之外，還有親衛隊的兩位騎士～庫里斯及提塔尼陪伴在側。而公主的手指上還帶著一顆閃閃發光的尼貝倫之戒。失去了祖國、又不知未來該何去何從的這些人，只有依照尼貝倫之戒的指示，前往世界的盡頭－德曼西亞。因為在那裡有著世界源頭的『世界樹衣格拉西』。不過另一方面，將布魯根特王國消滅的瓦爾斯希德也在探求德曼西亞這個地方。因此在玩家前往此處的路上，將會遭遇到為數甚多的困難。玩家們所能做的僅有以麻將擊退追來的敵人、創造奇蹟囉！

再來看看我們美麗的公主吧！擁有高尚的氣質、和莊嚴肅穆的外表，讓人只要看上她一眼，便可以確信她就是奧黛莉亞公主本人沒錯。如果能夠承蒙公主閣下親自以甜甜的嘴唇服務，那可真是祖宗八代所積下來的福氣。正因為如此，怪不得有那麼多人爭先恐後、拚死拚活地搶著要保護公主。而且遊戲中，還有機會可以和公主進行快樂的 H 遊戲喔！玩家們，可要好好把握機會喔！



◎後半段的劇情急轉直下哦！

◎世界的源頭「依格拉西」

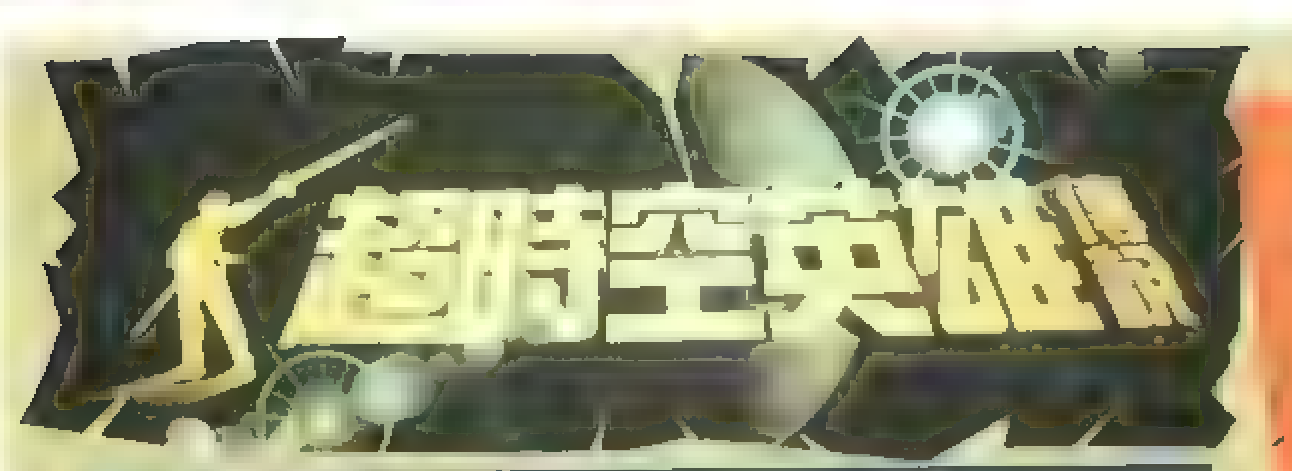


段位訓練模式，加強您的成就感！

此套遊戲新加入一項 Active公司新創的「段位模式訓練」；這時您的頭腦體操可就不簡單了！這有點像是珠算段位檢定，愈高竿的高手，段位愈高！而這套「鍛練模式」就像是考驗等級一樣，能夠鍛練玩家麻將的實力！這套檢定程式可以在 VS 對戰模式中啟動！ VS 對戰中，這次設計了 11 位美女對戰；這 11 名美女可說是秀色可餐，贏了以後，玩家的眼睛可有福了！只可惜的是在「 VS 對戰模式」中，女孩子並不是像在「故事模式」中，由「聖少女」執筆！而是由別的美工設計，但是在「故事模式」中，每一位角色可都是出自「聖少女」的筆下。我可以打包票保證，絕對精彩！

這款遊戲是以發行麻將遊戲，而深獲好評的 Active公司的最新力作，其中加入了新的遊戲系統。相信除了前作忠實的擁護者之外，連初次玩本遊戲的玩家們，也都可以從中嘗到，另一種風格的麻將遊戲。由於筆者曾經玩過前兩款作品，遊戲所帶來的趣味，及遊戲本身的吸引力，都使我深深著迷，所以誠心地將這套「麻雀幻想曲 Ⅲ」，推薦給各位遊戲高手們。





遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	一月底	機種：386DX33 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定售價	
宇峻科技	宇峻科技	未　定	

科隆多世界全圖

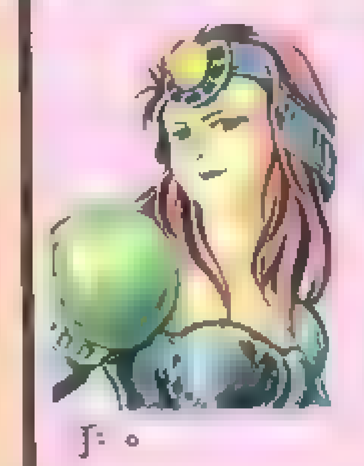
前期介紹的戰略 RPG《超時空英雄傳說》，據工作小組表示，在日夜趕工下已近完工階段，現在我們再為各位讀者介紹最新消息，在前期中提到主角孟祈，通過時空傳送來到科隆多世界，並遇到楊鐵，兩人成了患難之交，在遊戲進行的過程中，陸續還會有多名角色加入，我們就先一探究竟吧！

遊戲中陸續出場的人物



無雙：

赤子國的公主，她的美麗和雍容華貴的氣質，讓每個見過她容貌的男人無法忘懷，連女人都會自嘆不如。



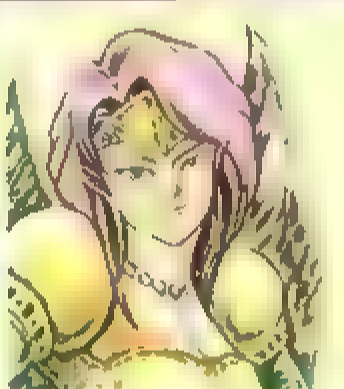
茱笛：

住在鏡湖城的茱笛是克萊恩的妹妹，雖然身為女生，但確是一個不輸給男生的敏捷弓箭手。



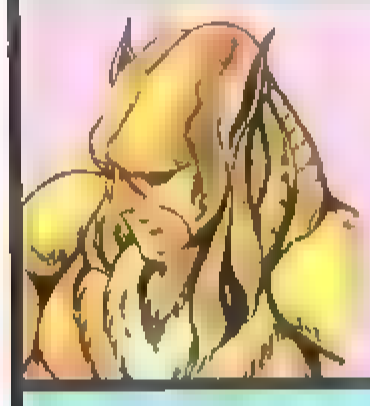
楊鐵：

迦納帝國的年輕劍士，被迦納軍隊追殺時，遇到孟祈，並結為好友，其身形魁梧，個性耿直，是迦納帝國黃金劍士楊業之子。



黛薇菈：

她本是鷹族女王的妹妹，因感謝孟祈救她脫困，所以加入主角軍，因為她是鷹女，所以能飛過許多障礙物，也因而擁有極靈活的機動性。



坎培特：

擁有強壯結實的肉體，是個爆發力驚人的狼族戰士。



土神巫：

是迦納帝國裡足智多謀的神巫師，很少有人能在謀略方面勝過他。



格林斯：

迦納帝國軍將領之一，但他的部屬都對他見風轉舵的個性頗不以為然。



史萊德：

將軍的後代，由於遺傳的關係所以對戰略和行軍佈陣之事相當有天份。



孟祈：

玩者所要扮演的角色，他原是居住在地球的年輕的作家，個性樂觀、隨和、喜歡幫助別人。在偶然的機會裏，被時空裂縫傳送到戰亂的科隆多世界，因而為科隆多的和平而四處奔走。



神秘劍士：

一個劍術卓越的劍士，但沒有人知道他的身份。





由於迦納大帝不斷大肆擴張領土，攻擊他國，所以長年征調人民從軍，所以有許多人在被逼迫之下加入帝國軍。



帝斯：

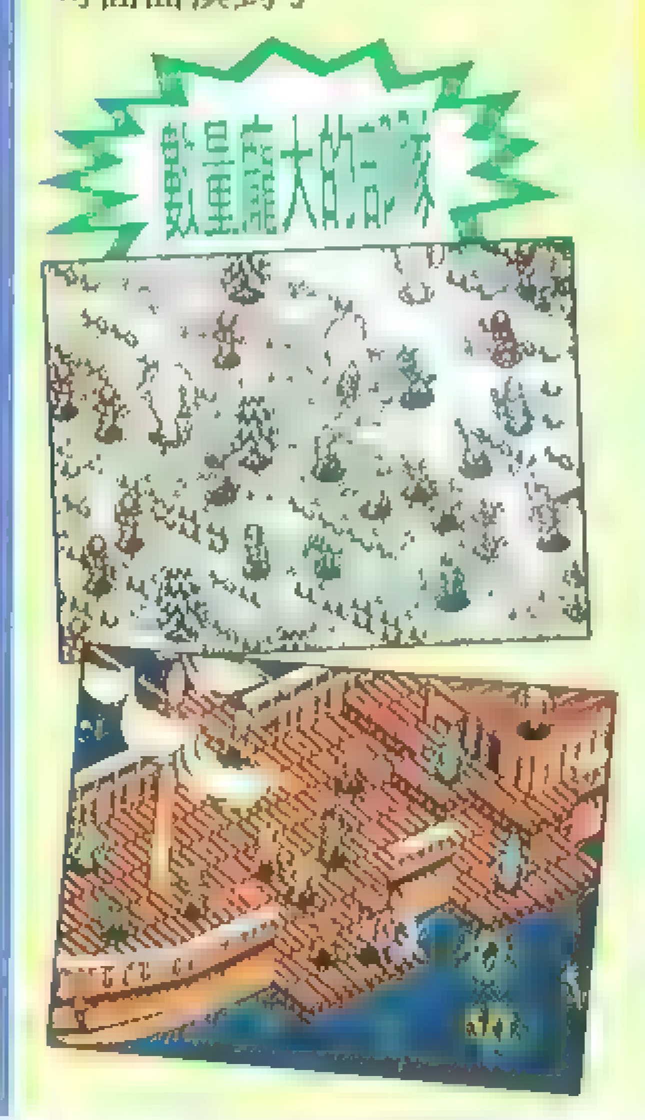
個性強悍的帝國軍將領。

以上就是本遊戲中將會出場的人物，相信玩家看過之後將會對遊戲有更深刻的了解。

多種職業體系

遊戲中最基本的職業是士兵，士兵成長到第 10 級時可以轉職成爲戰士，戰士成長後可選擇轉職成爲劍士、獵人、次級武士、修士、魔術士、騎槍兵或格鬥者等多種系別的職業，每種職業都有其特性，所以要讓角色朝向那方面的職業成長，可就要傷腦筋了！不過在此建議，部隊基本的組合要有前鋒部隊、遠程攻擊部隊、魔法攻擊部隊、回復部隊和劍士系，如此一來玩遊戲時就可面面俱到了。

數量龐大的部隊



華麗炫目的劍術畫面

劍術系統是《超時空英雄傳說》的一大特色，應該也是首創的，威力強大的劍術直接在地圖上表現，和魔法不同的是劍術威力雖強，但大部份的劍術會不分敵我造成傷害，所以使用劍術時，距離一定要計算好，否則敵人沒殺到，反而誤殺自己的同伴，這可就損失慘重了。另外劍術又分成單人劍術和合擊劍術，其中以合擊劍術的威力最大，要是能練成的話，過關斬將，必能勢如破竹。遊戲中還有技能熟練度的設計，因此使得作戰的變數增加了，而且新技能的習得是依據技能熟練度而決定。而且所有的魔法、劍法、合擊劍法都有完整而詳細的輔助說明，甚至武器、防具，道具也是如此，讓玩家不會一頭霧水的玩遊戲，也是製作小組用心良苦之處。

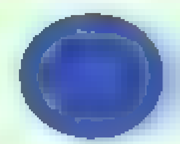
合擊劍術





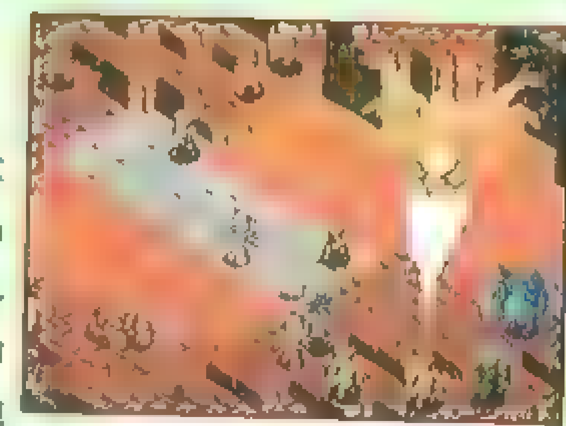


單人劍術



變化多端的立體戰鬥場景

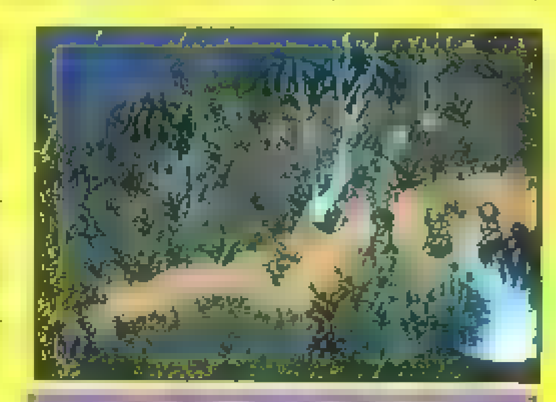
《超時空英雄傳說》的戰鬥地圖是立體多層式地形，最高的地形甚至可達 16 層，雖然地形有這麼多層，難得的是在程式的特殊設計下，速度卻極爲流暢。由於高度觀念的加入，使得戰鬥時要從一般的平面性思考轉爲立體性思考，也就是說除了要找到好的攻擊、防禦地形外，還要考慮站在不同高度的敵人，遊戲中一般地面部隊往高處移動時，可移往高兩格的地形，但飛行部隊或地面部隊施了行雲術時，可移往相差十層的高度，但要小心不要把地面部隊移到水上或某些地方，因爲法術失效時就回不來了。而且爲了讓遊戲更具眞實感，所有的戰場都費了好一番功夫去安排，讓玩家進行遊戲時，可以更切身的溶入遊戲之中。



精心繪製的各式場景

魅力十足的魔法畫面

遊戲中的魔法分成七種系別，其中不同系別對不同的敵人會造成不同的傷害，如黑暗系的魔法對惡魔的傷害會下降，但神聖系的魔法對惡魔會造成加倍的殺傷力，同樣的對付雪怪要使用火系魔法，若使用水系魔法，可能造成不了傷害，還有要注意的是地震或裂地之類的地系法術對飛行系的敵人無效，所以使用法術時要針對敵人特性使用不同的法術，這在遊戲之中佔有相當大的影響力喔！



光碟版支援 CD 音軌

遊戲的音樂是由知名的專業作曲家設計，所以品質相當好，而且光碟版還支援了 CD 音軌，所以即使玩家是用最基本的聲霸卡也可聽到超越音源器的效果喔！讓玩遊戲也成爲一種享受。

方便的操作介面

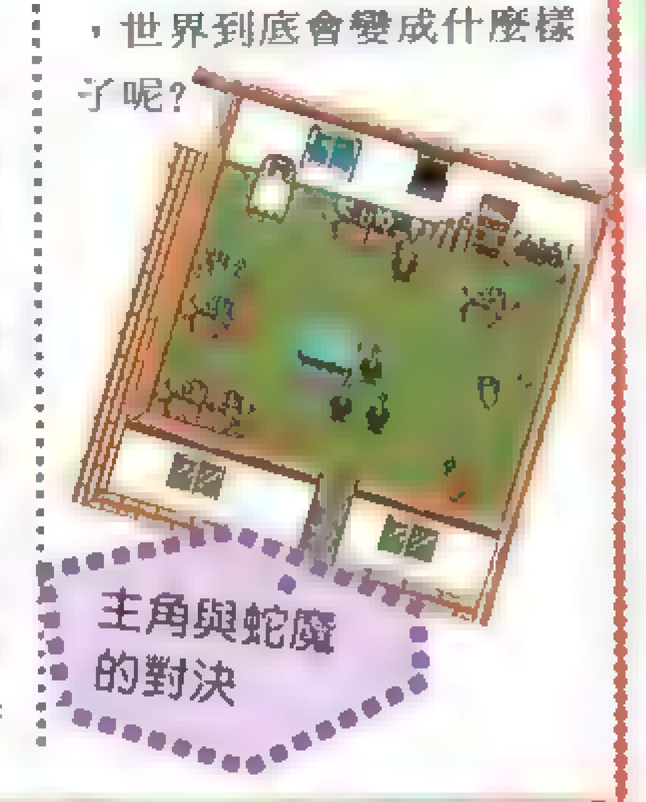
爲了方便玩家能簡易上手的進行遊戲，《超時空英雄傳說》的工作小組特別設計了兩套操作方式，可完全使用滑鼠操作，或是完全使用鍵盤操作，甚至可以滑鼠和鍵盤混合使用操作，這樣的設計可以讓玩家選擇自己喜歡的操作方式。



遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
RPG	磁片／光碟	未　定	機種：386 記憶體：未定 顯示：V 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
GREAT	幸福鴨	未　定	

WIN!

西元的 2189 年，T 市經過了三十年的都市再開發計劃後，整個城市發生了極大變化，所有的自然景觀全部消失無蹤，經過不斷的人為破壞後，失去了原有自然風味，取而代之的是一幢幢與天競高的建築物，失去了自然界可愛花草樹木，只剩下人工的結晶，而人們就生存在這樣的環境之中，世界到底會變成什麼樣子呢？


主角與蛇魔的對決

隨妖塔而來的是什麼呢？

在舉目所及的水泥叢林中，最引人注目的是一棟高聳入雲的摩天高塔－『亞德拉斯』。這座鶴立雞群的建築物中，雖然氣勢磅薄攝人，卻流傳著許多關於它的不祥傳說。而由它所散發出一種強大而無法想像的吸引力，雖然人人都覺得毛骨悚然，但卻無法抗拒，大家都喚它叫做－『妖塔』。原來在『亞德拉斯』的地底下，關著許多在遠古時代被諸神馴服後用神咒封制住的妖魔鬼怪，由於『亞德拉斯』的興建以及完工，鎖住這些妖魔鬼怪的封印因而被破壞，漸漸失去效用，讓這些原本被封印的衆魔們，得以有機會能重見天日，而逐漸甦醒。

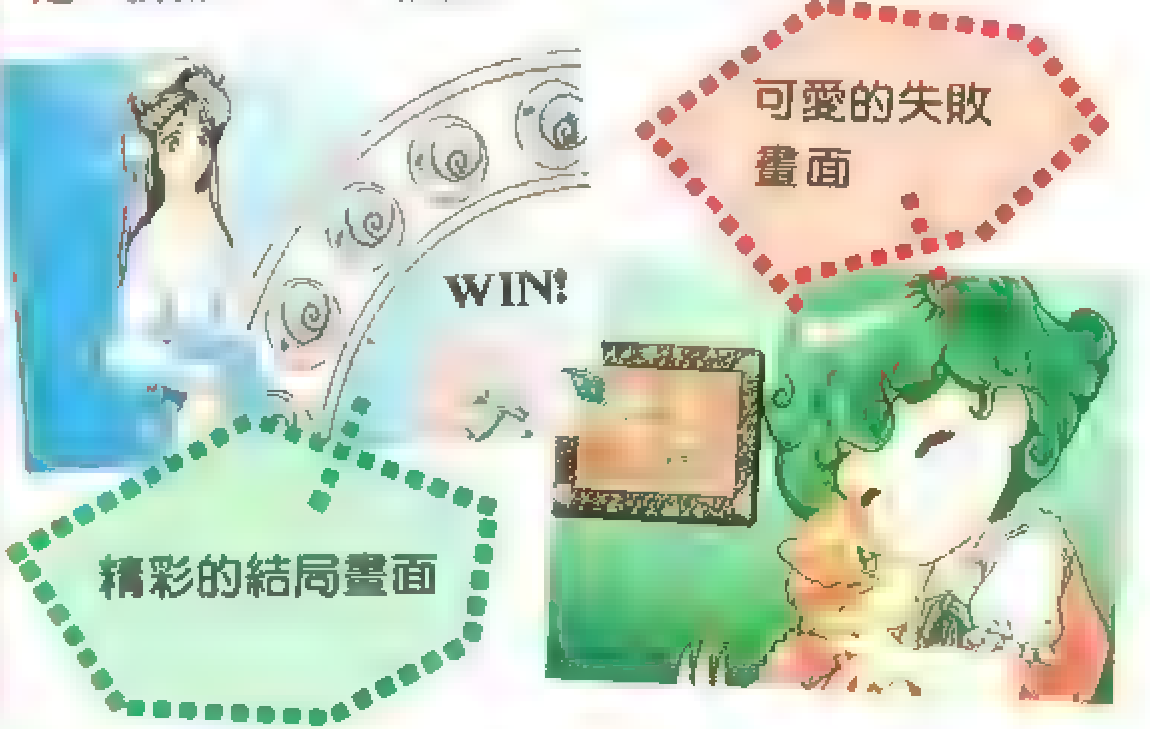
『亞德拉斯』落成啓用的日子已經被拖延了許久，明天終於要舉行正式的啓用典禮了，但在這個時候一股邪惡的陰風突然席捲而來，衆多無辜少女即將遭遇魔界妖孽無情的摧殘…。而世界也即將被這股邪惡的旋風所影響，人們將如何渡過這場劫難呢？遊戲的男主角在一個很偶然的機緣裏，遇到封印住這些遠古怪物的諸神，而在衆神的請託之下，從此捲入了這個事件的漩渦之中，為了要解救衆生，拯救世人，直到所有的妖魔滅亡，世界恢復和平，而揹起了重大的任務。

魔幻風味十足的角色扮演？！

這是一套極具魔幻風味的冒險式角色扮演遊戲（ADVENTURE R.P.G），故事中，全程都以 T 市，這個未來的都市為主要的舞台，玩家所扮演的主角必須在這裏尋找共同殺敵的奮鬥的夥伴，並且要收集各式各樣的情報與資料，進而一步一步的揭開有關於『亞德拉斯』妖塔的重大祕密，並且還要與妖魔鬼怪們互相對抗，阻止邪魔的肆虐，讓世界恢復原本的和平康樂。

由日本 GREAT 公司所秉持，一貫製作精緻的手法，豐富流暢而引人入勝的劇情，懸疑而離奇的故事背景，動聽的各式唯美音樂，以及香豔刺激的 H 美女圖片，所構成的迷人遊戲－妖塔 2189。這是一款在 PC-98 機種上，屬於 18 禁的 H-GAME，未滿十八歲的玩家，請忍耐一下，到達十八歲時才可以購買喔！遊戲的操作界面非常簡便，讓玩家輕易的即可操作自如，只要使用滑鼠即可輕鬆的進行遊戲，而簡單的介面，藉著察看、交談以及使用等指令，玩家們很快就可以溶入劇情之中，並且隨著劇情的高低起浮，而更加喜愛上他呢！


漂亮的妹妹



精彩的結局畫面

可愛的失敗畫面



革命
阿曼尼斯開國啓示錄

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
SRPG	磁片／光碟	1月中旬	機種：386 記憶體：未定 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定售價	
風　雅	幸福鴨	未　定	



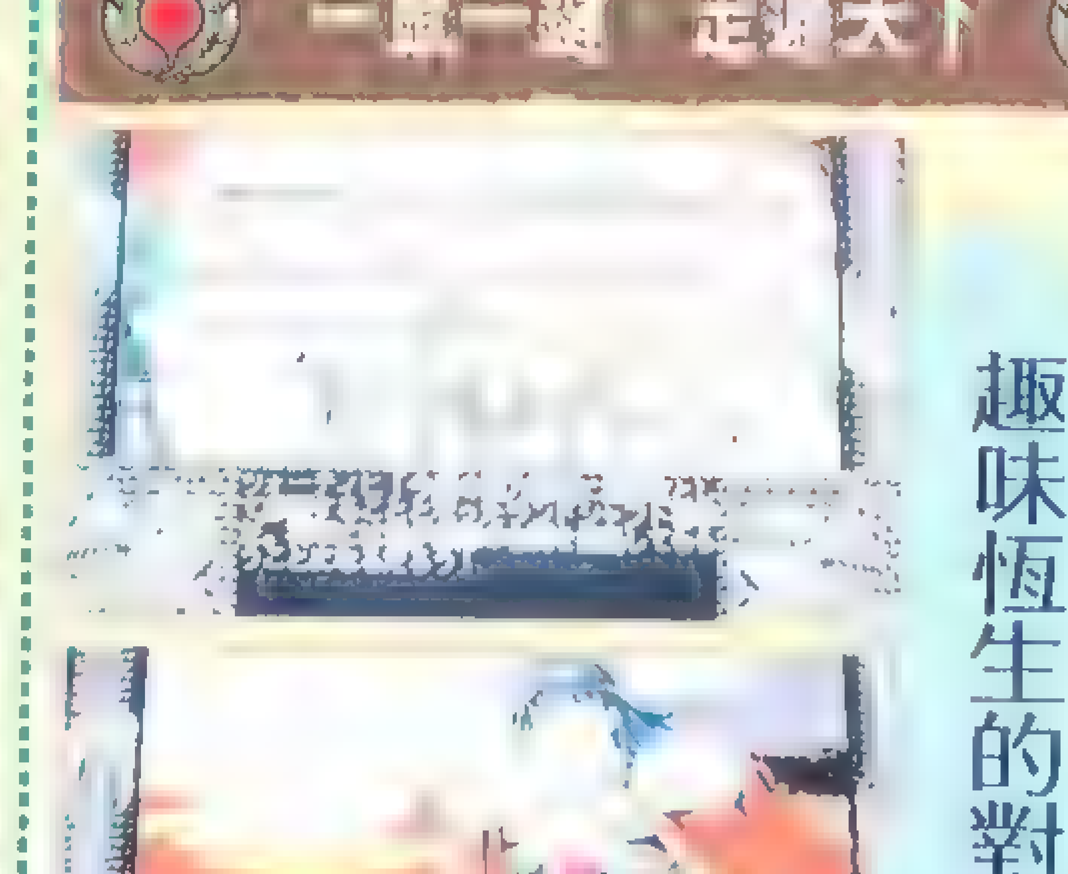
繼『阿曼尼斯傳說（Ⅲ）』在國內外暢銷獲得好評之後，日本風雅系統株式會社經過一整年的蘊釀及籌劃，鄭重推出阿曼尼斯系列的代表性鉅作－『Amaranth KH』，甫一上市即在日本當地造成了熱烈地迴響，不僅銷售量奇佳，甚至逊各大電腦遊戲雜誌皆出現了大篇幅的介紹和佳評。

當遊戲一開始時，出現在眼前的是一幅炫目的功能選擇畫面，實在很難令人想像 16 COLORS 的表現手法，能作到如此精緻的效果，更令人訝異的是，整個遊戲中所有的戰爭場景，片頭劇情的介紹畫面，主角之間相互的對話…等等，都維持著其一貫華麗唯美的風格，絲毫不馬虎，在賞心悅目之餘忍不住要佩服日本人的美術功力，及製作遊戲時所耗費的精力與心思，也難怪阿曼尼斯傳說系列的遊戲，造成了轟動。

沙漠中的廝殺



一騎一覇　走遍天下



趣味恆生的對話

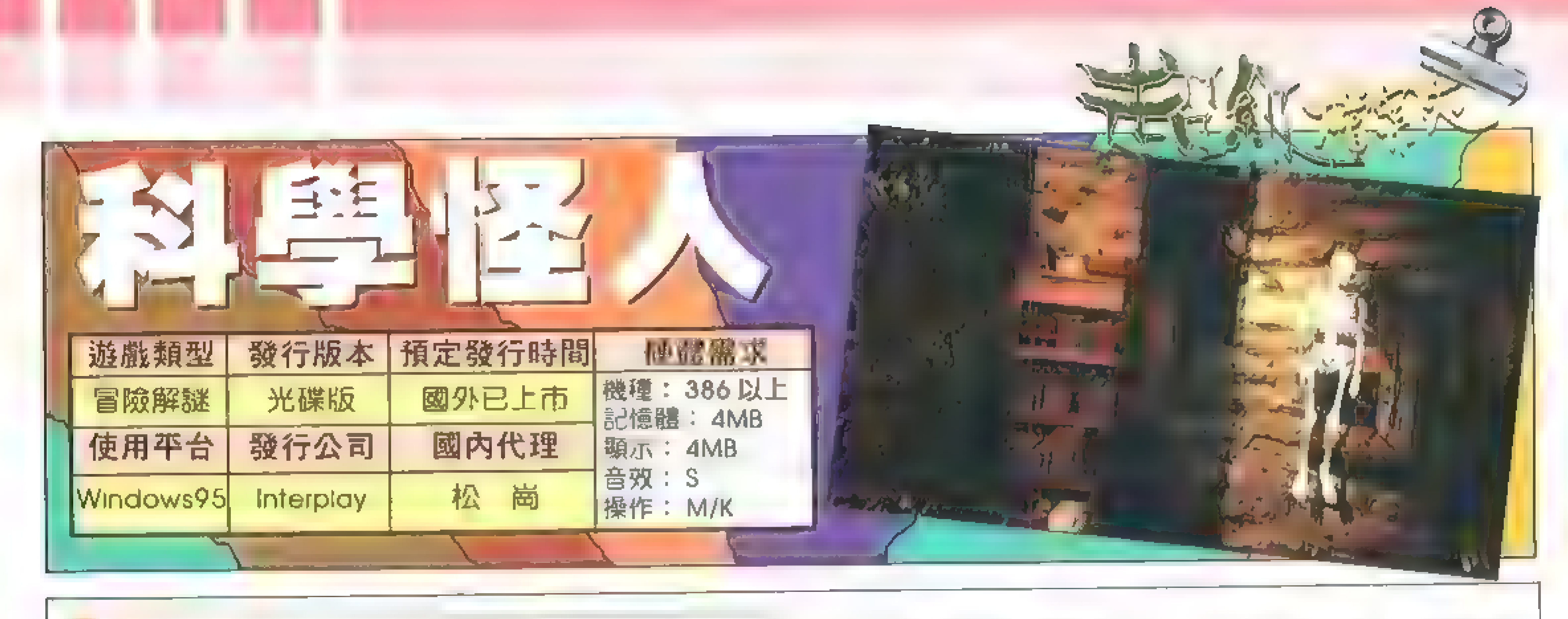
本片是一部大型的戰略模擬兼角色扮演的遊戲，戰爭的場面在整個結構中佔了一個相當重要的地位。前後共有 22 個超大場面的戰役，玩家可以一次同時帶領 8 位指揮官登場作戰，而每一個指揮官還可以率領 10 種不同的戰鬥部隊；部隊成員又細分爲 18 類相異的專長…。嘩！乍見之下這整個戰鬥的系統夠龐大了吧？

您一定會懷疑，這麼複雜的戰系統怎麼指揮呢？別擔心！本遊戲提供了一個化繁爲簡的操作介面，只需動一動滑鼠，按一下按鍵，就能得知所有戰況與戰鬥部門的詳細資料，無論法術、短兵相接、肉搏戰、進攻、撤退，各種戰術選擇皆是輕而易舉。讓玩家也省去不停轉換操作的麻煩，可以專心致力於遊戲之中，由於這是大部隊的作戰，除了戰術的選擇之外，可別忘了高層戰略的妥善運用哦！所謂知已知彼，百戰不怠，若您只是逞單兵之勇的話，可能會死的很快哩！（附註：孫子兵法，可以派得上用場哦！玩家們可要開始，好好的鑽研一番囉！）

爲開疆闢土革命吧！



精彩的故事情節，真實的戰爭模擬，精緻細膩的畫工，人性化的操作介面，實在是一部難得的 SRPG 遊戲！整個遊戲是以休德拉爾王國的建立爲主軸，豐富緊湊的劇情相互穿插，而驚天動地的戰爭場面也綿延於其中，就如同本遊戲中文版的命名－『革命』一般，充滿了開國烈士悲壯的豪情與亂世兒女哀淒的戀情，戲劇性十足。喜愛 RPG 及戰略遊戲的玩家們，這是一款令人暢快與回味的鉅作，絕對不可以錯過喔！



科學怪人

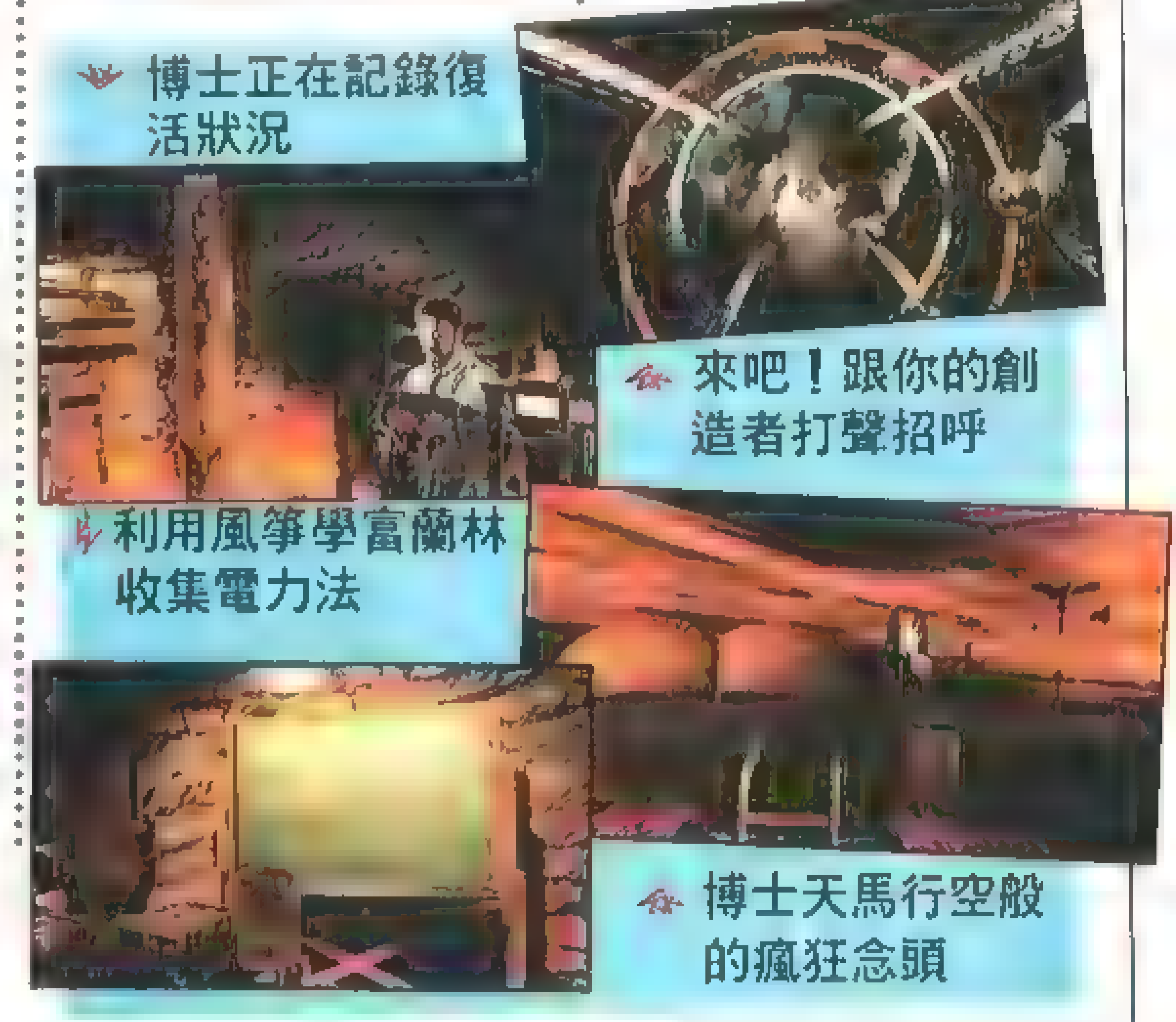
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
冒險解謎	光碟版	國外已上市	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：4MB 音效：S 操作：M/K
使用平台	發行公司	國內代理	
Windows95	Interplay	松　崗	

緊張懸疑、引人入勝

還記得那「頭頂平平、額頭有個大傷口、脖子兩旁插著電極」的巨人嗎？而本套遊戲，就是以瑪麗・雪萊的原著、經過國外 Interplay 改編而成，企圖以不同的方式來詮釋這個驚悚的浪漫名著。

玩者在遊戲中所扮演的角色，將是那名命運悲慘的科學怪人－當一陣閃光晃過之後，你微弱的睜開了雙眼，分別看著自己兩隻截然不同的手臂，你不禁深深地咒罵起來；然而那名瘋狂的博士卻還在沾沾自喜，認爲自己是百年、不！是千年難得一見的天才，只有他才能像上帝一樣窺透生命的奧秘；雖然自己因他的創造而獲得了生命，但我絕不感激他，相反的，我痛恨他！因爲他把我造成這麼奇形怪狀－我恨他！

科學怪人的復仇旅程就將如此在視窗系統上展開，是一個介於傳統冒險和解謎類型之間的遊戲，不過卻在許多的關鍵點上，提供不同的故事支線；也因此有多不同的結局！此外，操作方式相當簡便，除了一些特殊的磁碟指令和切換畫面的方式之外，都是透過滑鼠來進行移動及其他動作，相信對習慣《第七訪客》類遊戲的玩者，對本遊戲的感覺該相當熟悉。



博士正在記錄復活狀況

來吧！跟你的創造者打聲招呼

利用風箏學富蘭林收集電力法

博士天馬行空般的瘋狂念頭

驚心動魄的結合

本遊戲對畫面的表現則由於使用 640 × 480 、256 色的細緻表現，配合 Quick Time for Windows 來播放動畫，使遊戲的感覺十分精緻，而且對於各類物品的刻畫都相當細膩，特別在結合眞人影像的部份，做得相當成功，自然，飾演瘋狂博士富蘭克斯坦的 Tom Curry ，由於有著在「剛果」和「 Rocky Horror Picture Show 」的電影及影集中的傑出表現，在這裡更是駕輕就熟，演出入木三分。



博士實驗室裏的古怪儀器

原稿表

星象盤

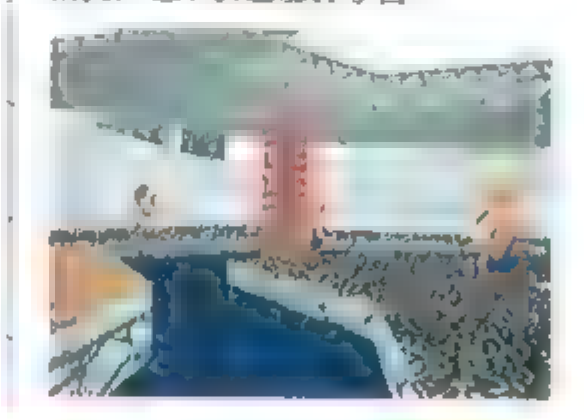
在這一個以怪人的觀點來看整個事件發展過程的遊戲中，不僅企圖對傳統的對科學怪人的刻板印象加以扭轉，而向世人提出一些警惕，畢竟，企圖向上帝挑戰的科學家每天都存在，但在成功進步的同時，有誰能對他們的所作所爲負起責任？「製造出毀滅自己的東西」，這一句話，還請各位讀者、玩者三思…。

3D總統爭霸戰

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
STG	光碟版	三月上旬	機種：486DX33 記憶體：4MB
設計公司	發行公司	預定售價	顯示：V
宇峻科技	宇峻科技	未　定	音效：A/S 操作：K/M



喜愛玩動作類型遊戲（STG）的玩家們有福了！由宇峻科技開發研究的這一套爭霸遊戲，以總統選舉爲時代背景，讓玩家有機會可以親身體驗「總統選戰」的熱烈盛況，遊戲是以3D立體畫面架構而成，而且還可以做180度的旋轉操作，不僅如此亦可上下移動視角呢！看過了這些介紹，讓我們在來了解一下，有關於它的遊戲內容…





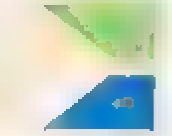
中式現代化的寫實背景

以中華民國有史以來，第一次民選總統的選舉做爲背景，在這樣凝重與緊張的時局氣氛裡，假如有機會能成爲總統候選人，您將會如何達成當上總統的願望呢？而遊戲中是以第一人稱的觀點，來讓你親身體驗，參與總統選戰的激烈競爭；故事中每位候選人，都有獨特的逗趣造型，如果你支持且喜好那位候選人，你不妨試著用用它，依照自己的意思去達成及推展自己的理想和抱負，當然選擇不同的人物，就會有不同的事件發生，不同的情節考驗著你，聰明睿智的你，該如何去面對危險和挑戰，突破重重的困境呢！這就要靠玩家的努力囉！



民之所欲、常在我心

候選人除了要到處探訪民情，更是要盡力傳播與宣揚自己的政治理念和抱負，在遊戲中還要擔任正義的化身、人民的保姆、打擊犯罪組織、制伏銀行搶犯、解救被綁票的人質，甚至還要揭發中共在台的秘密犯罪組織呢！看看想要參與選舉，可是不容易的喔！您可是要卯足全力，不僅要爲民服務，更要以民意爲依歸，推行各項利民與便民的措施，讓選民也能認同您，另外在遊戲中，如果你誤傷了選民，選民可不在是弱者，他們可是會變成暴民甚至於成爲面目猙獰的怪獸，不斷地向你攻擊，至死方休，所以你可得要小心翼翼地對待自己的選民，免得遭來殺身之禍。



遊戲的特色

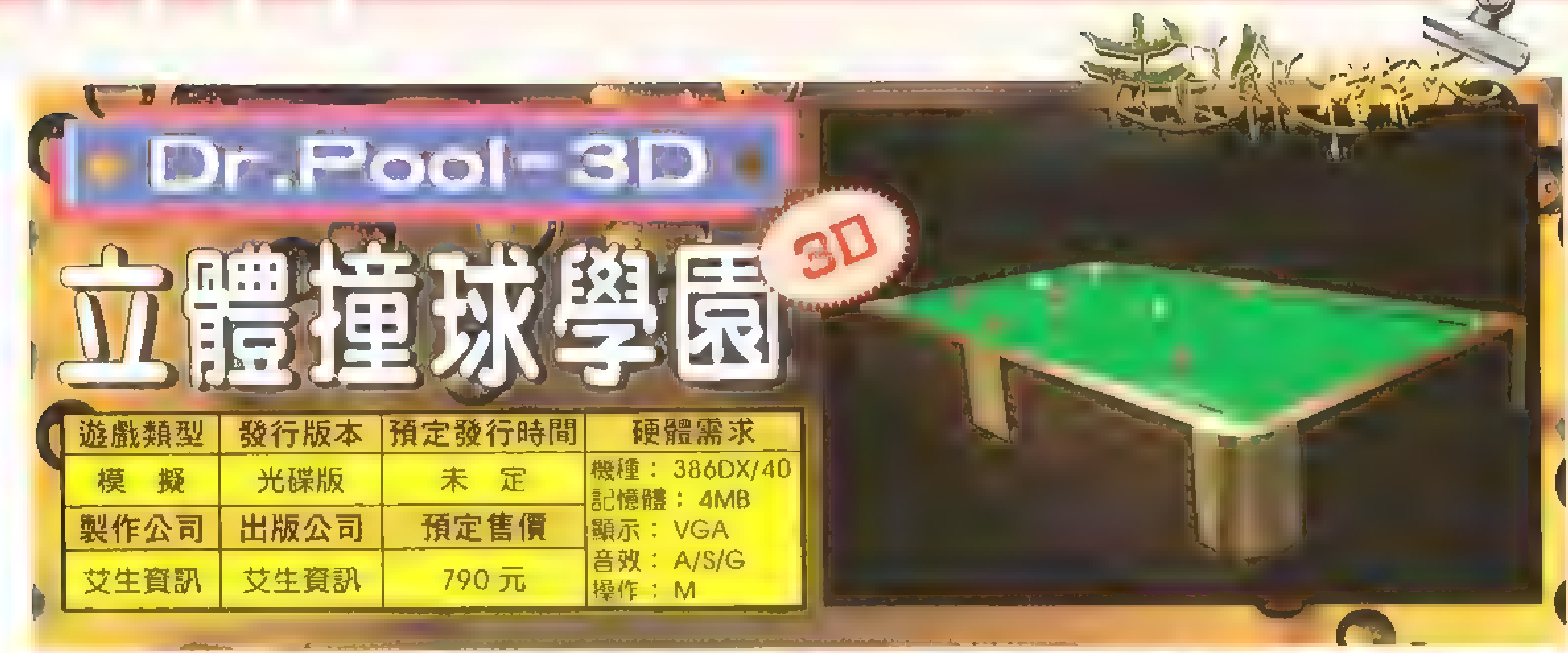
第一人稱的視角來進行，視覺上相當俱有靈巧性，讓你可以有抬頭與俯視的效果，而在螢幕上方可以直接顯示地圖，免除了切換地圖的麻煩，另外遊戲爲了要讓內容和玩法更逼真更寫實，還提提供了多人連線的功能，有IPX NETWORK、MODEM TO MODEM、NULL MODEM等三種方式，讓遠方的朋友也可以一同進行遊戲，使遊戲更增添娛樂性喔！

遊戲中的關卡

遊戲中的難度共分成EASY、NORMAL、HARD等三種，讓玩家可以隨自己的喜好，來選擇難度，而遊戲中共有七大關卡，分別是：大安森林公園，台中，競選總部，高雄，國父紀念館，台北，中正紀念堂等等，玩家可要好好努力啊！這七個關卡都不是容易過的喔！而且其中還穿插了許多的小型關卡和任務，例如：找名嘴或演員幫忙助選，找作家爲您出書，或尋求電視台援助，您賦要做很多雜七雜八的事，不容易吧！在此選戰熱鬥之際，讓玩家們也可以親身體驗選戰的激烈氣氛，就讓我們拭目以待吧！



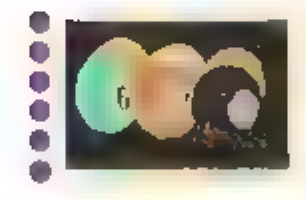
逗趣的人物造形



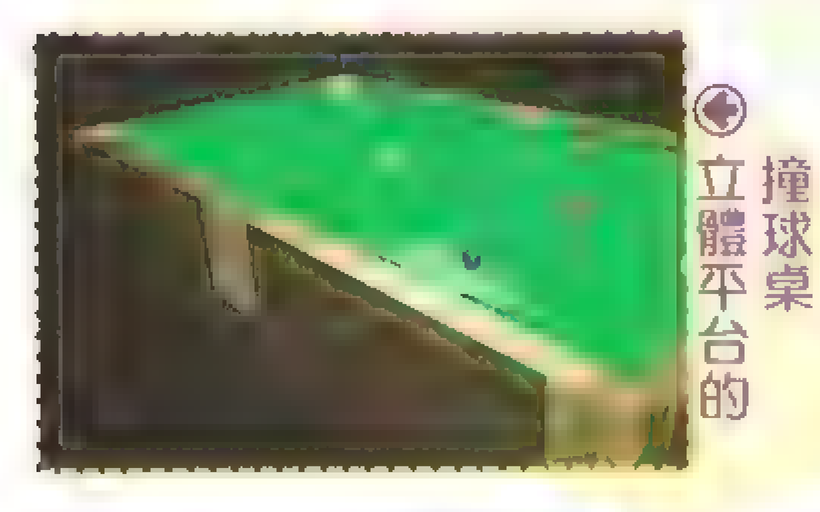
Dr.Pool-3D 立體撞球學園 3D

遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
模　擬	光碟版	未　定	機種：386DX/40 記憶體：4MB
製作公司	出版公司	預定售價	顯示：VGA
艾生資訊	艾生資訊	790 元	音效：A/S/G 操作：M

虛擬實境（ Virtual Reality，簡稱 VR）是一項極為嶄新的高科技，我們在開發過程中，曾成功地將經國號（IDF）戰機，搬進虛擬的時空中，眞實的模擬。撞球則是一項老少咸宜的運動，以往撞球玩家只能局限於平面操作，而這次也成功地運用到撞球運動上。把極端高深複雜的力學演算、碰撞摩擦，配合我們獨家專利的三次元虛擬實境融入技術，製作成一系列的撞球運動模擬遊戲，並且，為這些撞球模擬，加上動人的故事劇情，以及立體 3D 的眞人美少女高手對決。

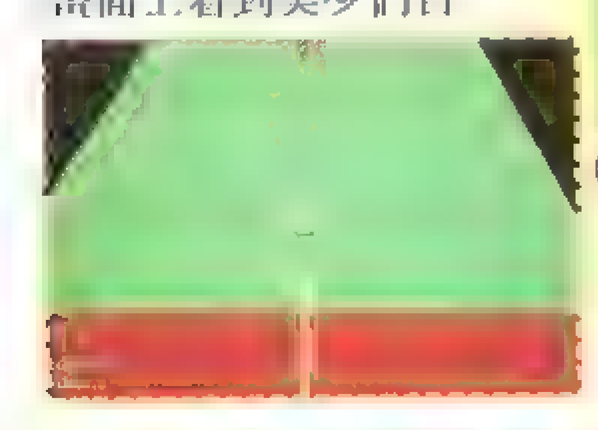


動畫逼真的場景



立體平台的撞球桌

Dr.Pool 的遊戲內容就此展開，玩家們從此進入撞球學園開始學習撞球。遊戲中分為學習模式與挑戰模式，在學習模式中由學校的美少女教師來教導一些撞球的基本技巧，在經過五位美少女教師的基本動作訓練後就可進入挑戰模式，挑戰五位美少女教師。在遊戲的過程中不時地美少女教師還會親切的鼓勵你、或讚揚你還會跟你撒嬌呢！你也能在畫面上看到美少們自我介紹的video，或日常生活照片等。在經過一番廝殺後，如果你技藝超群力克美少女教師的話，美少女們當然會做出應有的奉獻與獎賞！如果你的技術超凡入勝、力克群雌，還有個大魔王在等著你，那就是Dr Pool園的校長，他可是全台灣第一把交椅，可不是好惹的人物喔！不過辛苦總是有代價的，當你最後打敗校長後，你就繼承了台灣區花式撞球的總冠軍，過關後會有令你意想不到的驚喜發生。咳…咳…你得先打敗再說…。





不同視野的觀球角度



在控制方面，本遊戲採用最方便的 Pop up 選單，不論何時只要按下ESC鍵，就出現主選單任你挑選，你所要的控制按鈕全都在選單上。而新穎的電腦滑鼠〝握桿模擬法 Cvber Hander〞非常有力的將揮桿之力道強弱，由滑鼠前進的加速度盡全部表現出來。更可配合 3D 立體眼鏡或頭盔使人深入其境；可輕易從任何角度視探，移動球桌、改變視野、縮放及鏡頭拉近拉遠且可瞄準母球任何撞擊點，做出各種推拉桿等球路控制。

此次製作本遊戲，不論在技術以及內容策畫上皆費盡心思，尤其遊戲中所大量應用到的 3D 力學運算，在學術界仍是非常熱門的研究題材。因此預計在農曆春節發行正式版及黃金光碟版（含撞球錄影帶），玩家們敬請期待、希望您會喜歡！

本遊戲採用3DVR技術研發而成，全部場景立體佈置生動逼眞，動作流暢加上逼眞的對手令人有如身處實境的感覺。在大量的過場動畫中，首創啓用美少女模特兒，眞人實際拍攝演出，在氣氛浪漫且色澤鮮明的動畫陪伴下，更使得遊戲趣味生色不少。再加上數百句由眞人實際錄製而成的智慧型語音系統，能配合遊戲進度與當時氣氛與玩家對話，加深遊戲的逼眞度。而音效上作了三度空間的設計，如球的碰撞聲、進袋聲、撞球聲、環境聲皆由實地錄製而成，再加上程式智慧型的判斷以及 Surround 音效的處理，把整個遊戲發揮的淋漓盡致。更難得的正式版預計支援網路連線的功能，使得好朋友就算是兩地相隔也可以透過網路連線進行一場友誼賽。

超時空戰機

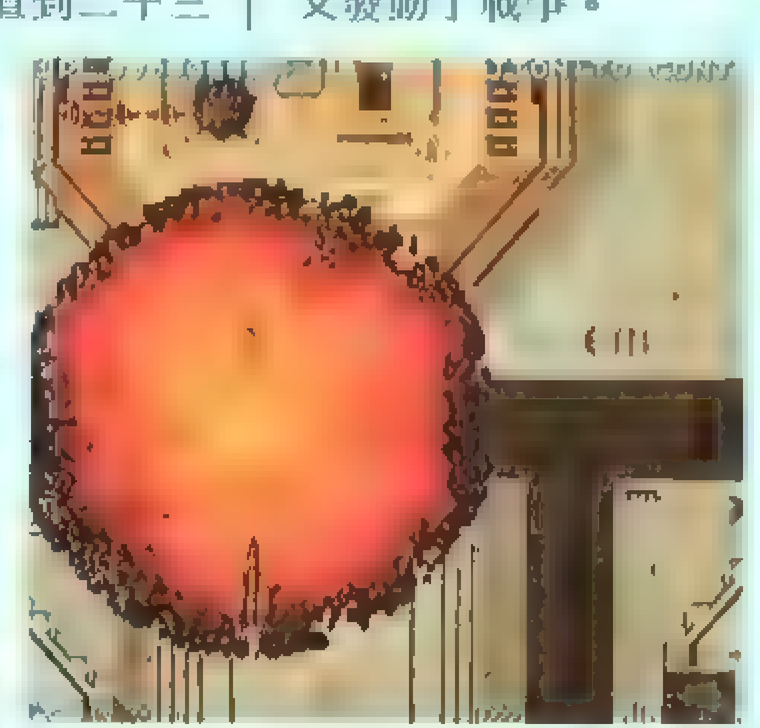
遊戲類型	發行版本	預定發行時間	硬體需求
射　擊	光碟版	一月底	機種：386SX 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S/G 操作：K/M/J
設計公司	發行公司	預定售價	
歡樂盒	歡樂盒	未　定	



射擊遊戲從小蜜蜂、1943、沙羅曼蛇、眼鏡蛇到雷電等等，都是讓玩家百玩不膩的遊戲，也是新新人類休閑娛樂的好遊戲。但是這些遊戲大都是大型電玩的遊戲，到了寒冬，您一定不想邊發抖邊打敵機吧？建議您去買套超時空戰機，就可一圓您的美夢了！

核武的濫用、空前的危機

二十世紀後期，世界由兩個強權所控制，分別為EA聯合組織和AA聯合組織。而二十一世紀時EA聯合組織控制了全球的經濟，使得AA聯合組織無法生存，因而引發第三次世界大戰。此次戰役由EA聯合組織獲勝，而AA聯合組織便淪落為殖民地。一直到二十三世紀，AA聯合組織為了獨立，又發動世界大戰，因核武的濫用，使臭氧層遭到破壞，於是地球產生了空前的危機。雙方便提出停戰的協議，於是共同組成一個聯邦共和國，而他們的當務之急便是製造人工臭氧層，來補這個戰爭破壞的大洞。然而到了二十四世紀時，人工臭氧層只剩下十年的壽命，地球表面也只剩部份運河流域，可供人類生存，但是只能居住二十多萬名的人類，於是人類為了爭奪這塊淨土，又發動了戰爭。


炸彈的威力強大吧！

[illegible]

最後聯邦共和國經過兩個月的開會，決定向外太空發展，尋找可以居住的殖民星球。但是幾經波折還是沒找到殖民星球。於是聯邦科技組織便發展出一部「時空轉換器」，聯邦共和國便派出兩位強壯的使者，利用這部機器回到二十一世紀，告訴二十一世紀的人類千萬不要發動戰爭，不然將會失去生存的地方。但是二十一世紀的人類不相信他們，還是準備發動戰爭。聯邦共和國決定以武力來佔領二十一世紀的地球，於是又發展出一套『大型時空轉換器』想將大量的部隊轉換至二十一世紀。

[illegible]

在機器研發時，其中有位科學家艾特博士覺得，這個計劃相當殘酷，於是他偷走設計圖，利用轉換器回到二十一世紀，想讓二十一世紀的人類相信他。但是艾特博士萬萬沒想到，二十一世紀的人類反而利用艾特的設計圖，製造『超大型時空轉換器』，並且派大型部隊，想將二十四世紀的人類殲滅。

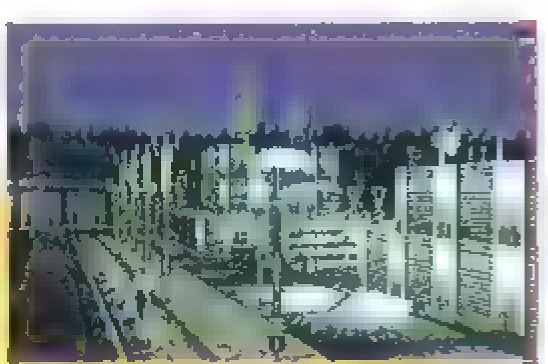
此時的聯邦共和國也派兵應戰，駕駛最新型的戰機反擊，果然不負眾望，將二十一世紀的軍隊趕走，並且隨逃離的部隊，回到二十一世紀將他們全部殲滅。但他們凱旋而歸回到二十四世紀時，卻發現二十四世紀的地球變了樣，這到底是怎麼回事呢？這就要靠玩家們去解開謎題囉！





飆出地獄城 2-公路鬥士

QUARANTINE 2 ： ROAD WARRIOR



此由遊戲和一般賽車遊戲十分類似，在第一人稱的 3D 立體視野下（類似『毀滅戰士』）玩者須直接控制著計程車的方向來進行，場景捲動非常流暢，當呈現直線加速度時，往往來不及躲避眼前的行人、汽車、景物。背景音樂營造出類似早期 007 電影那種詭異懸疑的氣氛。這可是針對喜愛追求快感的玩家所設計的喔！

第 三 波

■記憶體	：8MB	■類　型	：動作射擊
■音　效	：S/M	■發　行	：光碟版
■顯　示	：V	■售　價	：900元

瑪爾寇的復仇

Malcolm ' s Revenge



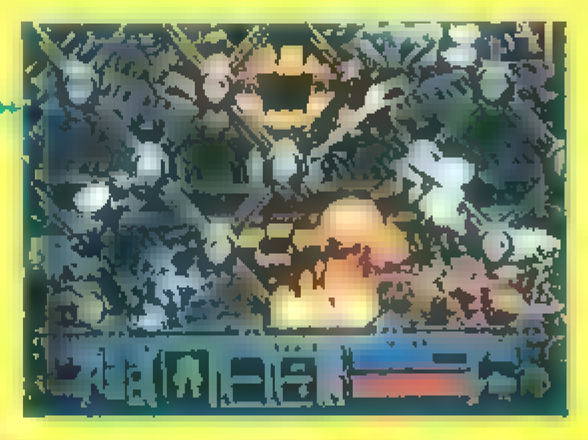
這回，讓您親自扮演瑪爾寇這有點壞又不太壞的角色。在遊戲過程中，來到世界盡頭處，您必須想辦法利用虹管和救生圈逃生，到達了魚族世界做一系列的探險！遊戲中超過八十幅由 3D 繪畫技術架構而成的場景，使您充分感受 3D 動畫穿插全場的趣味性；以及提供了更多更難纏的謎題，好讓玩家您腦力激盪一番！

第 三 波

■記憶體	：4MB	■類　型	：冒險
■音　效	：A/S/G	■發　行	：光碟版
■顯　示	：V	■售　價	：1100元

機甲獵人

ROPOT HUNTER



西元 2000 年後，帝國制度百廢待舉；又因人類在開發生化實驗上的疏失，以至社會動亂，地方的黑暗勢力也慢慢形成。因此中央政府結合民間共組一支鎮暴部隊—機甲獵人。遊戲中有許多地方是由 3D 動畫的技術來完成的，頗爲精彩。主畫面採取雙重捲軸的方式，操作流暢，喜愛動作射擊的玩家們，這次會是你最佳的選擇機會！

軟體世界

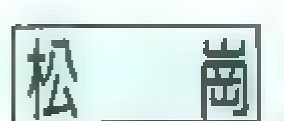
■記憶體	：4MB	■類　型	：動作射擊
■音　效	：A/S/G	■發　行	：光碟版
■顯　示	：V	■售　價	：650元

奇幻王國

KINGDOM



很久以前，有一個由五個王國組成的大陸，以一個叫做「THE HAND」的護身符來守護王國，但這護身符卻散落在王國各處，因此，邪惡巫師特洛克的黑暗勢力趁機蔓延，不斷將他的魔掌向外擴張。而您的任務是重新組合「神手令」，才能解救被邪惡的達特斯布拉德困禁的葛蕾斯．迪萊特公主。奇異謎題、險礙的旅程將帶您到另一個世界！



■記憶體	：4MB	■類　型	：人物冒險
■音　效	：S	■發　行	：光碟版
■顯　示	：V	■售　價	：790元

時空飛將之改變命運

MILLENNIA ALTERED DESTINIES



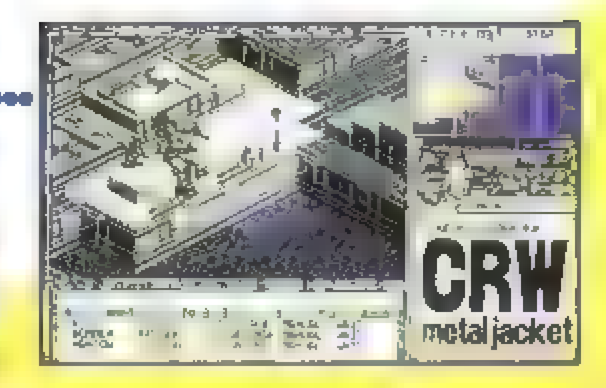
爲了讓玩家能更易溶入時空飛將的遊戲世界中，遊戲設計了自動導航指引與使用者系統，可以隨時提供玩家週遭狀況的報告，及各種圖樣的介紹，還能爲您與外星球的生物溝通，不賴吧！也減輕了不少玩家的負擔，是遊戲體貼玩家所設計的。



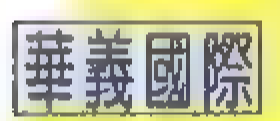
■記憶體	：8MB	■類　型	：策略
■音　效	：A/S	■發　行	：光碟版
■顯　示	：V	■售　價	：990元

鎮暴特遣隊

CRW METAL JACKET



此遊戲是以近代未來在大戰結束後，混亂國家為背景的戲戰術級作戰略模擬。共有八種難度不一的任務；成員來自四面八方，其中不乏女性、生化人、飛行人。玩家需指揮由莉子為首的特種部隊，與犯罪組織、恐怖份子以及反戰亂組織抗爭的世紀保衛戰。



■記憶體：4MB ■類　型：戰略
■音　效：S/M ■發　行：光碟版
■顯　示：V ■售　價：650元

決戰地獄火

HELLFIRE ZONE



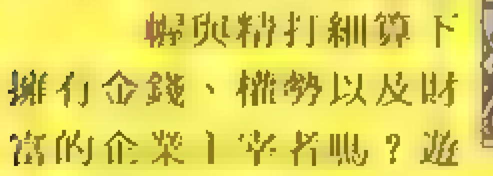
玩家在此的任務是救出身陷敵人陣線後方的戰俘。在您找到人質的位子並將他們救出之後，必須將這些人送到指定的友軍基地。當您抵達導航點之後，座機將自動設定新的導航點，飛行過程中將遭遇敵機的催毀，能否安全順利的完成使命，那就看您嘍！

第三波

■記憶體：4MB ■類　型：動作
■音　效：S ■發　行：光碟版
■顯　示：V ■售　價：600元

金錢帝國

CAPITALISM

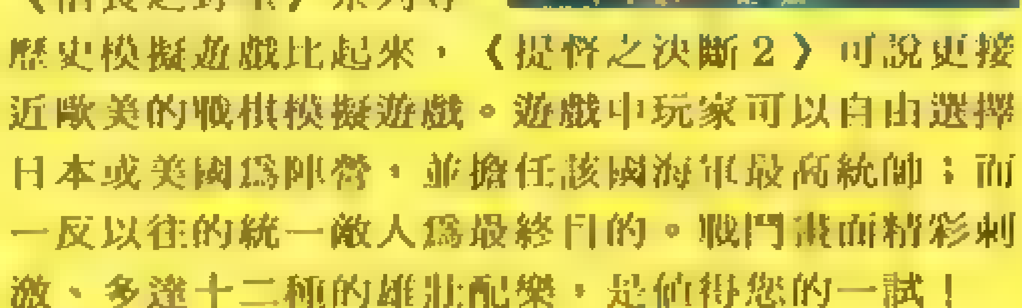


商場如戰場？想在您巧妙的運籌帷幄與精打細算下擁有金錢、權勢以及財富的企業主宰者嗎？遊戲之中，您是一個小公司的經營者，為了在十年中賺進一億元，擴張公司規模，您得審慎評估市場、生產種類，網羅資金人才，捍衛自我領土並奪掠他人市場。如何運作，就看您了！



■記憶體：4MB ■類　型：商業模擬
■音　效：A/S ■發　行：光碟版
■顯　示：SV ■售　價：990元

提督之決斷 2



場以第二次世界大戰為背景的策略模擬遊戲，與其它《三國志》系列、《信長之野望》系列等歷史模擬遊戲比起來，《提督之決斷 2》可說更接近歐美的戰棋模擬遊戲。遊戲中玩家可以自由選擇日本或美國為陣營，並擔任該國海軍最高統帥；而一反以往的統一敵人為最終目的。戰鬥畫面精彩刺激、多達十二種的雄壯配樂，是值得您的一試！

第三波

■記憶體：2MB ■類　型：戰 略
■音　效：A/S ■發　行：光碟版
■顯　示：V ■售　價：1350元

第七訪客 2-第 11 個小時

The 11th hour



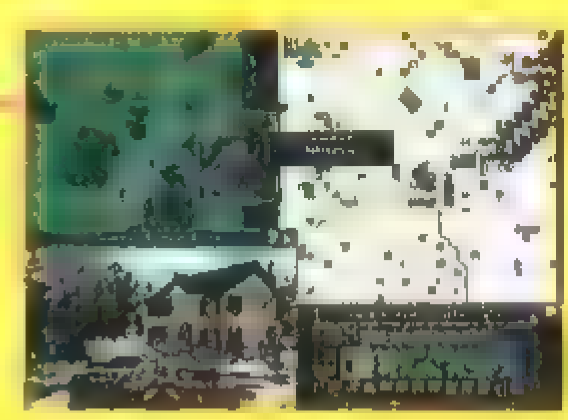
這一回，第七訪客又再度回來以全新的劇情及謎題來考驗諸位玩家。遊戲中您將扮演一位電視記者名叫卡爾。有一天卡爾的女朋友突然在一棟巨宅中失蹤，您的任務就是在第 11 小時之前解完所有謎題，並將女友救出宅中。絲絲緊張刺激、詭異懸疑，聲光效果不凡是值得收藏的佳作。



■記憶體：8MB ■類　型：冒險
■音　效：S/M/G ■發　行：光碟版
■顯　示：SV ■售　價：1350元

橫越萊茵河

ACROSS THE RHINE



令人驚異的 3D 畫面和細膩的坦克戰鬥視野，讓您完全體會到這些鋼鐵雄獅的爆發力；而遊戲中先進的地形處理模式組，更讓您宛如真實的回到飽受大戰摧殘的歐洲大陸。漂亮的戰鬥景觀，足以令人嘆為觀止！在影片中加上了互動性與多媒體的特色，更增添本遊戲的歷史價值。

第三波

■記憶體：4MB ■類　型：模　擬
■音　效：A/S ■發　行：光碟版
■顯　示：SV ■售　價：980元

獸鄉的守護者

LAST GUARDIAN



第三次世界大戰後的西方世界，出現了各神族及獸族大家和平共處。而在一場莫名的地震後，出現了一些怪異遺跡（金屬板），對於鷲族村有隱藏的危機，事情越來越複雜、離奇。能否解開金屬板之謎，有關所有獸人族的命運又是什麼？這一切有待玩家您來解決呢！

華義國際

■記憶體：2MB ■類　型：策略
■音　效：A/S/G ■發　行：光碟版
■顯　示：V ■售　價：650元

[illegible]



[illegible]捲風是一架極平凡的戰機，但它在空中的戰鬥功能可絲毫不遜色，而且它追蹤飛行的功夫更不是蓋的喔！玩家還可以進行雙人連線，共同纏鬥廝殺，您可以享受在蔚藍的天空中自由翱翔的樂趣，也能嘗試在各種戰役中進行爭討，而且還可以學習各種飛行技巧及戰略。

軟體世界

記憶體：4MB	類　型：模擬
音　效：A/S	發　行：磁片版
顯　示：V	售　價：660元

機甲戰士

THEXDER



喜愛動作遊戲的玩家，這次可別錯過這個千載難逢的良機。精緻的 3D 立體畫面，和豐富的遊戲劇情、方便的遊戲選單使整體表現的相當不錯！而此遊戲是在 windows 底下執行，富有變化性，是值得一玩的上乘之作！

第三波

記憶體：8MB	類　型：動作
音　效：A/S/G	發　行：光碟版
顯　示：SV	售　價：1200元

黃飛鴻鐵雞鬥蟋蟀



配合電影中精彩的片段，悅耳的音樂與生動的音效，使喜愛格鬥遊戲的玩家，又有了新的選擇；遊戲精緻的全螢幕畫面，流暢的各種格鬥招式，以及相當有深度的劇情，結合構成了這個遊戲，玩家在遊戲中將扮演黃飛鴻一角，而且還有紅粉知己張敏與您相伴隨喔！

歡樂盒

記憶體：2MB	類　型：格鬥
音　效：A/S/M	發　行：光碟版
顯　示：V	售　價：880元

[illegible]

APACHE

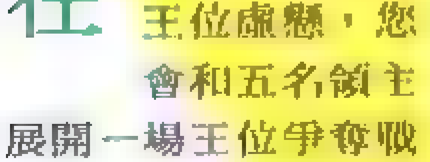


遊戲中設計了與真實的阿帕契直升機上，相同的目標定位系統，讓玩家隨時可以用三種不視野，瞄準欲攻擊的目標，而且遊戲的模擬真實度非常逼真，玩家對遊戲內容也可以有所選擇，更增添遊戲的挑戰性，對於搭檔的支援也相當的完整，玩家們更無需擔心。

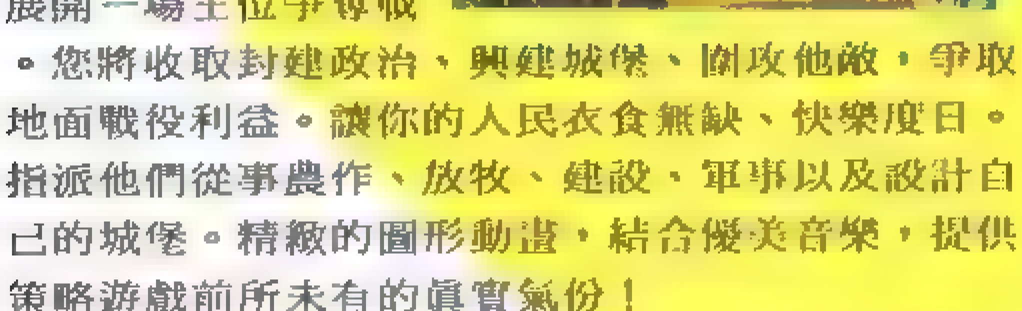
憶弘國際

記憶體：8MB	類　型：飛行模擬
音　效：A/S	發　行：光碟版
顯　示：SV	售　價：990元

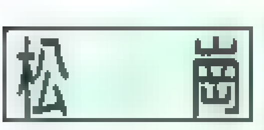
英倫霸主



LORD OF THE REALM



在1268年的英國王位虛懸，您會和五名領主展開一場王位爭奪戰。您將收取封建政治、興建城堡、剷攻他敵，爭取地面戰役利益。讓你的人民衣食無缺、快樂度日。指派他們從事農作、放牧、建設、軍事以及設計自己的城堡。精緻的圖形動畫，結合優美音樂，提供策略遊戲前所未有的真實氣份！



松崗

記憶體：4MB	類　型：策略
音　效：A/S	發　行：光碟版
顯　示：V	售　價：840元

驚爆實感賽車

SCREAMER



喜好向速度挑戰的玩家們有福了！由VIRGIN 所推出的驚爆實感賽車，讓您對 PC-GAME 上的賽車遊戲有新的體驗，即始是在 PC 平台上玩這個遊戲，由引擎的呼嘯所帶來的震撼，與流暢輕快的速度，再加上逼真細膩的場景畫面，讓您更能沉浸於緊張刺激的賽車中。

第三波

記憶體：8MB	類　型：運動
音　效：A/S/M	發　行：光碟版
顯　示：SV	售　價：900元

同級生 2



美麗動人的少女，刻畫精細的劇情，所構成的文字冒險遊戲，對玩家們可說是相當大的吸引；遊戲中特殊事件的發生也較一代來的頻繁，所以囉！玩家要善加利用各種特殊事件，說不定還可以得到佳人的青睞喔！而遊戲的限制日期也比前作短，所以挑戰性也大爲提高了！

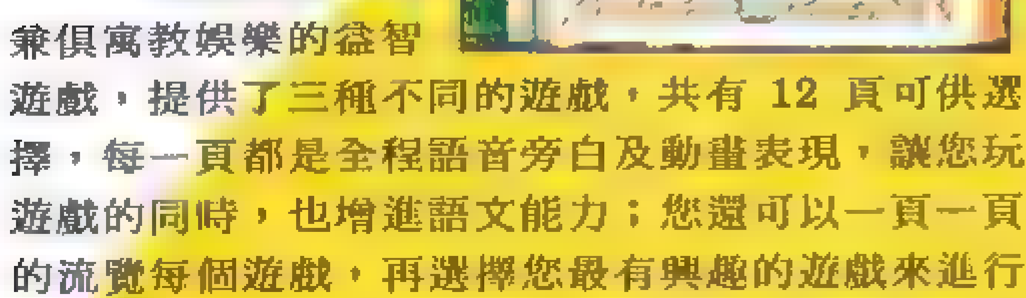
歡樂盒

記憶體：4MB	類　型：策略
音　效：S	發　行：光碟版
顯　示：V	售　價：1200元

鬼馬小精靈

CASPER BRAINY BOOK





由可愛的卡通精靈—卡上白所領銜主演，且兼俱寓教娛樂的益智遊戲，提供了三種不同的遊戲，共有 12 頁可供選擇，每一頁都是全程語音旁白及動畫表現，讓您玩遊戲的同時，也增進語文能力；您還可以一頁一頁的流覽每個遊戲，再選擇您最有興趣的遊戲來進行。

憶弘國際

■記憶體：4MB
■音　效：MPC 相容之音效卡
■顯　示：SV
■類　型：益智
■發　行：光碟版
■售　價：990元

96 年國際足球聯盟

FIFA 96 SOCCR

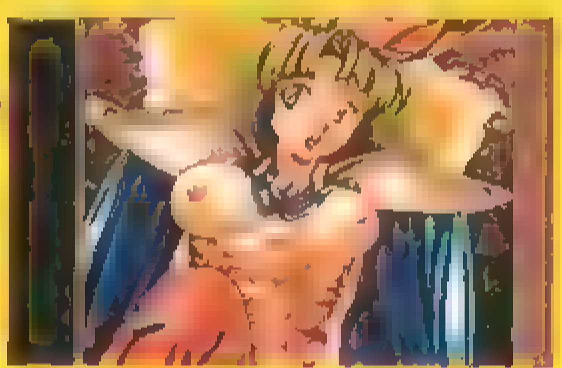


精心繪製的各個球員動畫，3D 立體的比賽場地，高難度高水準的各式動作，讓玩家有如在大型的機臺上進行遊戲；若您想嘗試盤球或預備射門時，將會發現動作是如此的順暢，不僅如此，比賽中震憾人心的臨場音效，與支援網路連線的供能，更增添遊戲的娛樂性。

憶弘國際

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：運動
■發　行：光碟版
■售　價：1200元

碰龍美戰士



新型態的益智遊戲，結合了「大富翁」遊戲進行的方式與「麻將」遊戲的玩法，遊戲中每組牌代表的意義都不同，讓玩家可以有新的選擇，不單是如此喔！只要您通過了每關的考驗，遊戲都會獎賞您一段清涼養眼的秀，而您扮演的主角不敵時，也會有一段『酷刑』喔！

天堂鳥

■記憶體：600KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：益智
■發　行：磁片/光碟版
■售　價：490元

新世紀興亡史



一個不同與以往的戰略模擬遊戲，新設計了生物融合系統，遊戲進行時，您要掌握各種軍隊的特性，並且妥善運用，將可創造出更強更精銳的步隊，不僅如此，還有時間變化的設計，遊戲的背景會隨時間而改變；而精緻細膩的畫風與逼真寫實的場景，使得遊戲更具有特色。

天堂鳥

■記憶體：600KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：戰略
■發　行：光碟版
■售　價：640元

異形戰場

ALIENS



集科幻、聲光、緊張、恐怖等效果於一身的冒險遊戲，相信對玩家們是一大吸引吧！在電影世界中的異形，大家一定不陌生，如今電腦上的異形戰場這個遊戲，更加強了它邪惡的氣氛，而且遊戲中的異形都是由眞人裝扮而成，再配合 3D 場景，使遊戲的品質更受肯定。

第三波

■記憶體：8MB
■音　效：A/S
■顯　示：SV
■類　型：冒險
■發　行：光碟版
■售　價：980元

天使們的午後—轉校生



這是一個多重劇本以及多重結局配置的 AVG 遊戲，而且有多樣化的選擇哦！當您開始進行遊戲時，還有占卜師會先詢問您，喜歡的女孩類型、約會地點等等的問題呢！玩家在遊戲中可以欣賞到許多香豔火辣的刺激鏡頭，不過由於是十八禁的遊戲，玩家們可要多多配合囉！

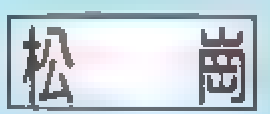
天堂鳥

■記憶體：590KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：冒險
■發　行：光碟版
■售　價：540元

十三支局



原本是紙上的角色扮演遊戲，如今搬上電腦螢幕，更豐富了遊戲的內容，以多線路的方式來進行遊戲，讓玩家有更大的空間可以發展，背景音樂相當富有氣氛，而且物品的放置也非常便利，操作的介面更是方便玩家，而多重進行的方式，更延長遊戲的生命週期。



松崗

■記憶體：4MB
■音　效：V
■顯　示：A/S
■類　型：冒險
■發　行：光碟版
■售　價：790元

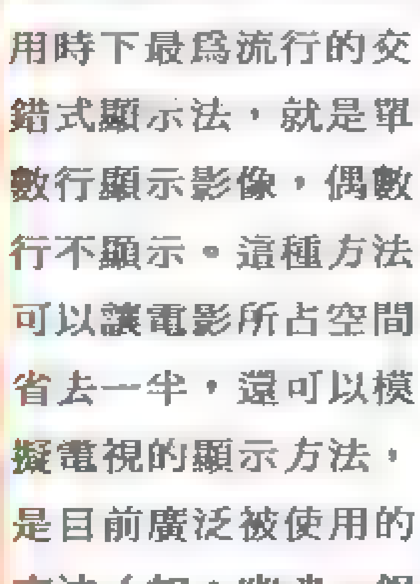


期待已久

早在一、兩年前，就聽說『第七訪客』要出續集，名為『第十一個小時』。當時由於第七訪客是第一個以 3D 動畫所作出來的大型遊戲，因此而打響了 Trilobyte 的名號，不過當時美中不足的就是由於程式處理動畫時，沒有採用記憶體分頁的方式來切換畫面，因而造成畫面閃動的情形發生，十分可惜。筆者當時把所有的謎題都幹掉後，深深感到意猶未盡，讓筆者非常期待續集的製作，不過沒想到一盼就是數年。這次臺灣第三波與美國同步發行『第十一個小時』，造福了臺灣的玩家們，讓玩家能同步享受到該遊戲。

技術突破

話說近來遊戲皆有電影，連第十一個小時也不例外。在還未推出遊戲之前，其眾多突破就早有所聞，其中最為令人欽佩的，就是 20 ～ 30fps（frames per second）的電影播放速度。礙於光碟機及 CPU 的速度，在目前還是不可能以不壓縮的情況，播放全螢幕動畫，而本遊戲卻作到了。其電影的播放方式是採用時下最為流行的交錯式顯示法，就是單數行顯示影像，偶數行不顯示。這種方法可以讓電影所占空間省去一半，還可以模擬電視的顯示方法，是目前廣泛被使用的方法（如：幽魂、銀河飛將四…等）。本遊戲除了支援常見的256色模式外，還支援65 k色，甚至16Mega色。在目前業界看來，支援超過256色的遊戲恐怕是屈指可數，而本片卻大膽的支援到16Mega色，實在是令人欽佩，由此可見，在不久的將來，支援超過256色的遊戲將如雨後春筍般的出現。





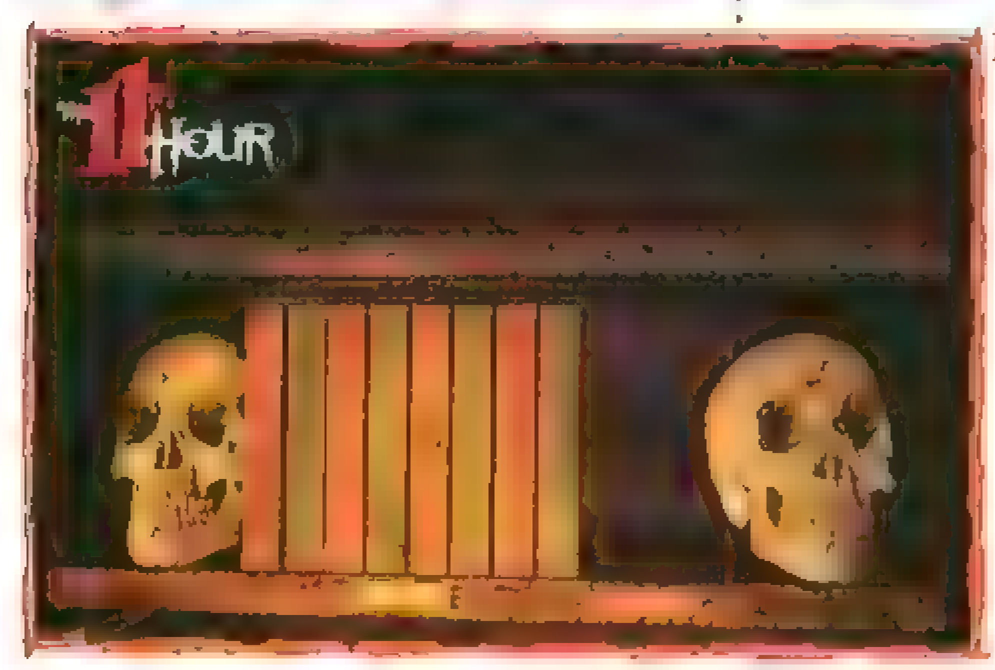
嶄新劇情

第十一個小時中，遊戲的主角，也就是玩家所伴演的人物，叫卡洛。有一天卡洛獨自看電視時，新聞的內容勾起了他與女友不好的回憶，這時門外送來了一個包裹，裡面放了一台筆記型電腦，當他打開電腦時，看到了女友的求救訊息，內容是她被困住無法逃脫。卡洛騎上了他的重型摩托車，朝向那幢詭異的屋子。到達時，已是午夜時分，卡洛拿著手電筒，便進入屋內，玩家的探險，也就從此展開了。

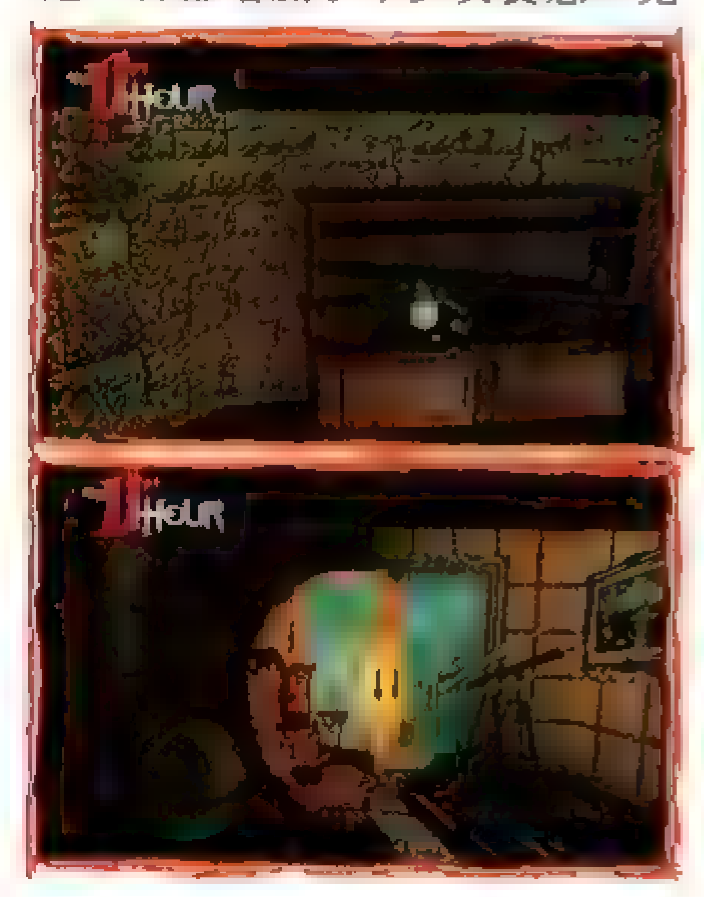




舞臺不變



在第十一個小時裡的房屋結構與第七訪客幾乎一模一樣，除了昨日繁華不再，變成了一幢裝璜老舊，滿地垃圾的屋子之外，所有遊戲中出現的 3D 模組都完全重新繪製，而且就連細部的傢俱也是精心繪製。遊戲中的擺設多不勝數，每一樣東西都製作成 3D 模組，非常的耗時。在房子裡移動時，你可以看到手電筒的燈光照在牆上，你也會發現移動時，隨著腳步會有上下的感覺，這一切都增加了不少眞實感，尤

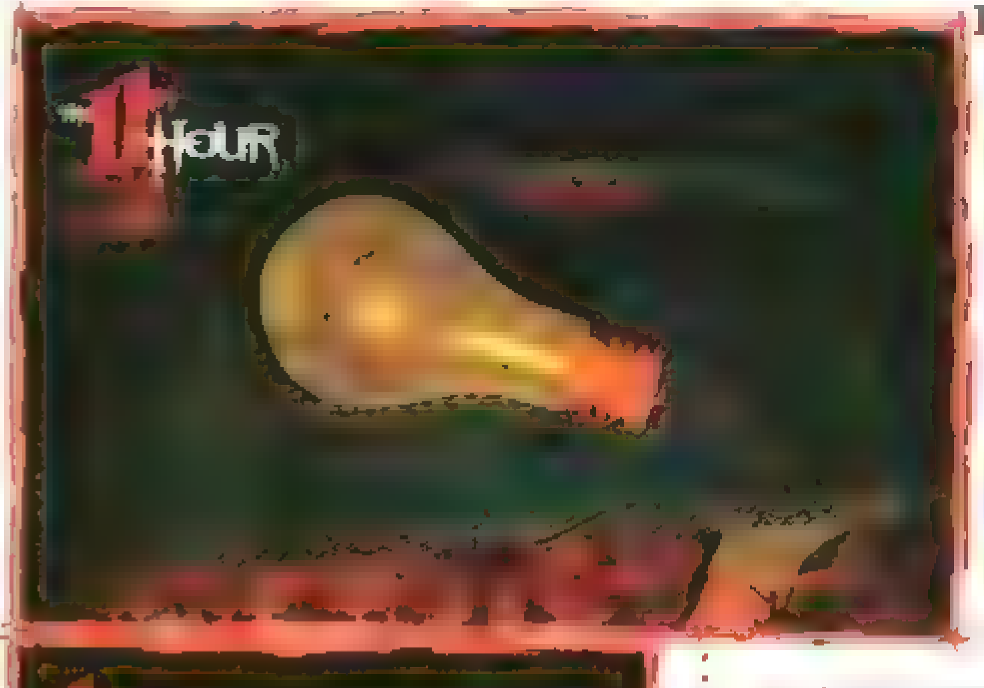


其是手電筒的燈光，更讓人有陰森的感覺。

聲樂部份

第十一個小時的音效沒有什麼特別的地方，倒是語音方面令人難忘。在屋子裡，不要忘了 Henry Stauf 隨時監視著你的一舉一動，他那噁心的笑聲跟陰險的語音幾乎是每五秒就出現一次，這也就罷了，可是大部份居然都是毫無意義的恥笑辭，讓人聽久了也很厭煩。遊戲中玩家可以呼叫出筆記簿電腦，其中在遊戲提示時會有一個女人旁白，那女人的叫聲可眞讓人受不了。音樂部份倒是承襲了一代的風格，不論在 MT32 、GM …等都表現的不錯，令人激賞。

難度增加





與前作一般，遊戲中到處都是謎題，不過，新作中的謎題可是難上十倍，筆者要花上數倍時間來解一道謎題。遊戲中的筆記型電腦雖然會提供不少解謎的線索，甚至會幫你解開謎題，但是一但使用過多，電池就會用完，那麼你就再也收不到提示了。遊戲中的謎題包羅萬象，千奇百怪，有時候光是要找出該謎題所要達成的目的就要花上半天時間，不知道是遊戲眞的太難了，還是筆者太笨了？

別出心裁

遊戲本身是四片光碟包裝，每一片光碟都是由一個精心設計的厚紙套分別包裝，再加上一本四方型的小手册裝在一個盒子裡。筆者初見到，還以爲是一盒巧克力，因爲其包裝實在是太像了。遊戲盒中還附送了一片光碟，包含了該公司各種遊戲的預覽，其中有一些遊戲設計的非常好，不妨看看。

在第一片 CD 中，包含了毀滅戰士一代、二代、以及 Heretic的 WAD 檔，如果玩家使用該資料檔進行上述任何一個遊戲，你將會發現遊戲的場景便成了第十一個小時的那間屋子。如果玩家未曾玩過第七訪客，對那幢陰森的古宅的格局不甚熟悉的話，不妨先玩玩光碟中所附的 WAD 檔，到處逛逛，在眞正進行遊戲時，也不至於會迷路了。

結　論

雖然本遊戲的舞台及地形都與前作無異，但由於幾方面的增強，使得遊戲更有看頭。畫面細部處理的視覺效果，加上音樂的聽覺享受，全新的謎題，流暢的電影…等，都是讓本遊戲成功的因素，就筆者而言，這個遊戲是不可錯過的。

Stone Keep 魔石堡



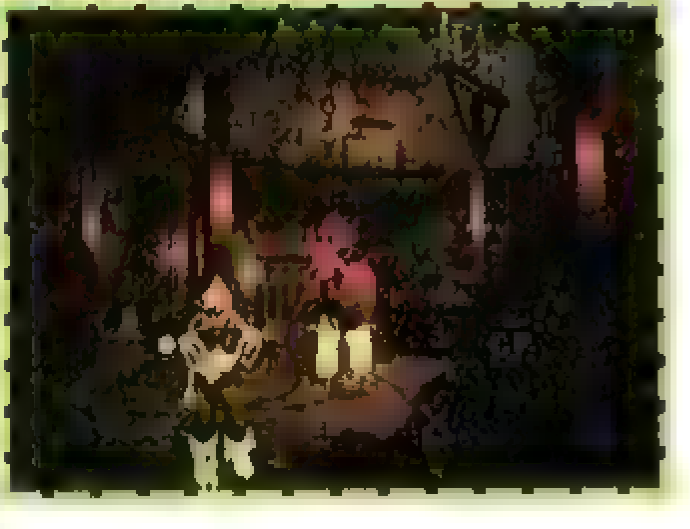
作者 莊振宇

Interplay 經過了無數次的企劃修改與圖形改良，終於推出傳說中的《魔石堡》，這讓電腦遊戲的玩家們又穿起盔甲，揮動寶劍，再一次進行斬妖除魔的工作，當然，在冒險途中依舊有許多謎題要解、有分支線的任務要達成，而最重要的是讓你在電腦前進行不眠不休的奮戰，直到殺死大魔王為止。

○ 花樣百出的精彩內容



片頭使用演員與影像合成介紹故事，效果做得相當不錯。本來繁榮的《魔石宮》，一片祥和，只見一陣魔法雲突然來襲，城堡內所有人通通喪生，主角 Drake 在千鈞一髮之際被人救走，而整座城堡也惡魔施法被沉到地底。十年之後主角 Drake 回到以前城堡所在地，望著無底深淵，回想以前的事情，這時大地女神 Thera 出現，要主角進入地底深淵的城堡中，殺死惡魔恢復地面上的和平，接著便施法將主角的靈魂與身體分離，讓主角 Drake 靈魂進入《魔石宮》的廢墟，進行他的使命。



遊戲中約有 22 層的地下城區域讓你冒險，並不是所有的區域都是危險，有些區域還相當有趣，例如精靈的洞穴，會有歌舞的表演，這種安排不會讓玩者的心情一直處於緊繃的狀態中。怪物的種類有 25 種，有些是用畫的，作畫品質相當不錯，有些是真人穿道具演出，而背景的處裡也花不少功夫，像是桌子，椅子，門，酒桶等等物品，會令人誤以為是真實物品的錯覺。

○ 麻雀雖小，五臟俱全



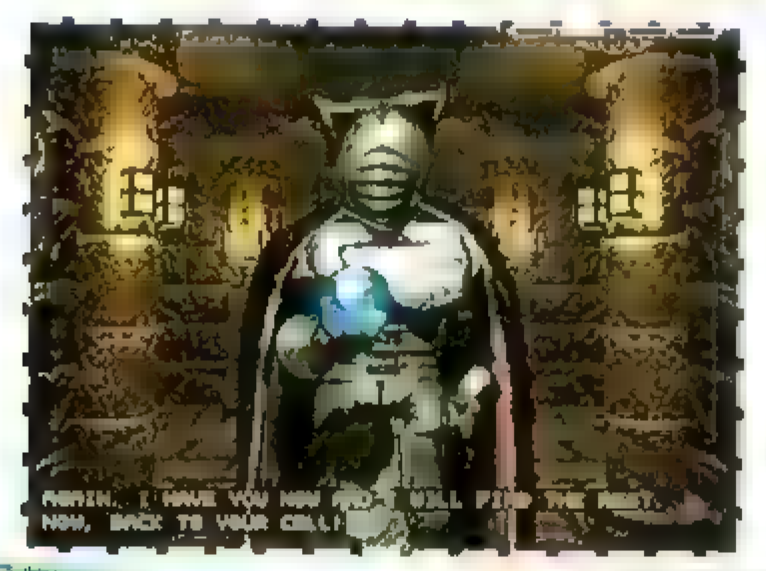


角色升級是漸進的，冒險途中會撿到眾多不同武器，像是刀，劍，戰斧，弓，飛鏢等等，將這些武器裝備在主角的手上，等主角要攻擊時敵人時，將螢幕上滑鼠游標指向敵人，按下滑鼠左右鍵就可以分別使用左右手攻擊。法術的使用是沿途上拾獲的魔法卷軸提供，每個魔法有獨特的符號，這些魔法包括攻擊，防禦，加強魔法效果等等，法術除了魔法符號之外，還要配合魔法杖的使用，剛開始的魔法杖只能記載兩個魔法使用，在主角冒險旅途上將會

獲得能記載更多魔法符號的魔法杖，魔法的升級是依照施法的次數來增加。

《魔石堡》的角色互動關係設計相當好，主角還可以找到其他三人一起進行冒險旅程，這些電腦控制的角色，有時會向主角建議某些線索，甚至會抱怨，而隊友的替換也都有一段對話來交代，而不只是單純的換人而已，讓這些角色更富有真實的人性。此外，謎題與線索是互相對應的關係，謎題絕不會有故意刁難的情形，當玩者卡住時，可以翻翻旅途中獲得的記事本，書中會詳細記載主角要進行的任務，或是某些謎語線索，絕不會讓玩者為了解謎而浪費時間。

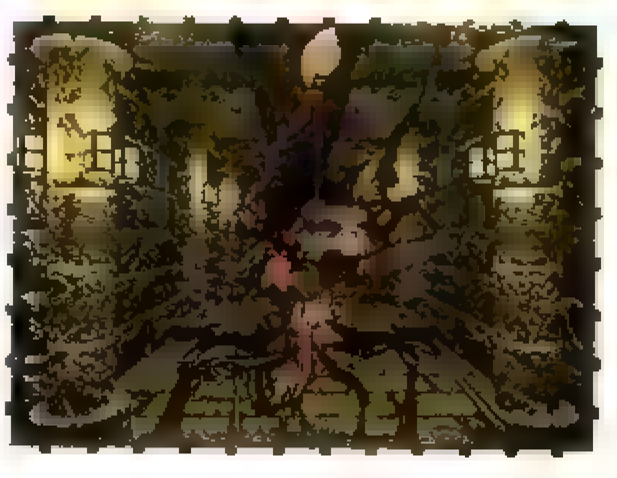
○ 貼心的周邊設計



遊戲中最令人激賞的是遊戲界面，當滑鼠向右上角靠時出現魔鏡，這是配備武器與護甲時，







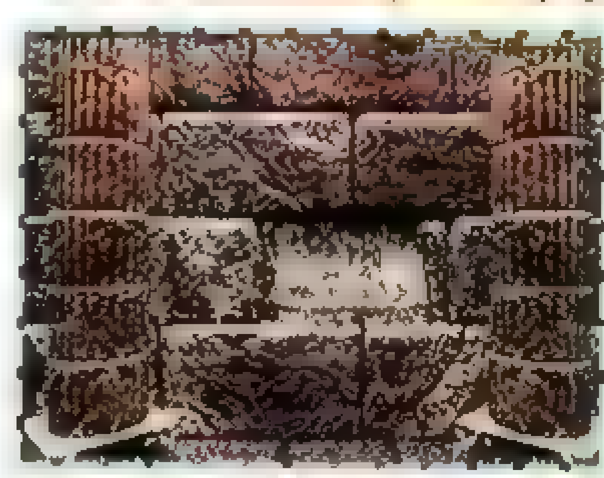
特別設計出來的方式。向右邊中間靠，出現魔法卷軸，這幅魔法卷軸能裝沿路上撿到的東西，絕不會有裝不下的煩惱。向左邊靠是記事本，這本記事本在遊戲一開始並沒有配備，得靠玩者自己去尋找。獲得了以後裡面，打開書就會看到主角屬性，線索，物品名稱，魔法符號，及最重要的地圖，地圖除了自動幫你畫上去之外，玩者還可以在旁邊做註解，這個設計相當友善。地圖還有另外一種顯現



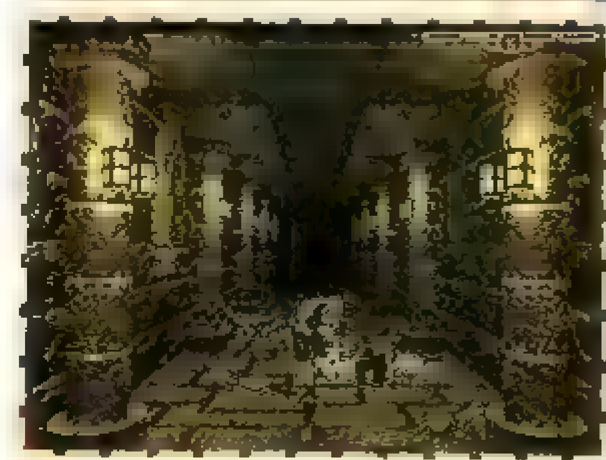
方式，那就是透過魔法球（Orb），冒險的初期會有一場激戰，打贏之後會獲得這顆魔法球，只要將魔法球置於地上，附近的地圖會顯現出來，包括怪物與密門。事實上，遊戲中要打敗大魔王的方法，就是要將地下城中所有的魔法球蒐集全，但是擁有這些魔法球的人可不是軟腳蝦，激戰通常是無法避免的經過。

○ 引人入勝的聲光畫質









遊戲的音效做得相當好，主角在地下城中行走的腳步聲，怪物吼叫聲，泉水的聲音，都有考慮遠近的關係，而設計者也使用3D音效技術，會讓人錯以為是在地下城中。說話的語音相當清晰，各種腔調都有，玩者也可以打開旁白確認對話的內容。相信《魔石堡》可以滿足大多數的玩者們，企圖享受殺死怪物、打敗大魔王的快感。



96年國際足球聯盟



/俞伯翰

最近有看 TOP 的讀者應該看過裡面的「足球小將一翼」吧！對於漫畫中所描述精彩的足球賽，大空翼的倒掛金鉤、日向小次郎的老虎射門、翼和岬的黃金拍檔、葵新伍的靈敏運球、日本的守護神若林源三以及各種足球場上的技巧，好像一直在遊戲上都無緣見到啊？不過別擔心，EA 推出了一套足球遊戲—「FIFA96」能讓你玩一場球賽，就像漫畫裡面一樣的刺激！

當 EA 的這款足球遊戲還沒推出時，筆者就對它十分注意了！當時所玩的試玩版雖然只有兩分鐘的限制，不過已經印象十分深刻了，對這個遊戲有一種非玩不可的決心！所以就拼命的幺這篇稿子來為各位讀者報導（其實是想幺遊戲來玩啦！）。

FIFA96 的特別，不單單只是它的高解析度，還有它的遊戲進行方式！除了不固定多變的視角之外，還有就是球員活躍在球場上的樣子。筆者從來沒見過有電腦遊戲，能同時讓你有在場上比賽及坐在觀衆席看比賽的感覺。



工欲善其事，必先利其器



剛進入遊戲，片頭就先來一段精彩的電腦3D動畫，接著就是好幾段相當有魄力的足球賽現場實況，當場就讓玩家們沸騰了起來，看完這段動畫，會有讓你立刻想衝上場和對手好好比一場的感覺。那麼我們先來進行一場友誼賽暖暖身吧！你可以選擇國家代表隊，也可以選擇各國家所屬的各球隊進行比賽。我們就決定先試試義大利和巴西的國家代表吧！遊戲進行中可以使用搖桿、鍵盤、滑鼠三種操作工具，筆者的建議是用搖桿和鍵盤來操作，因為滑鼠實在太難用了，筆者就曾經使用滑鼠來做傳球、射門等動作，結果不是傳給敵人就是沒射到門，而且要控制球員跑的方向很不容易。可是呢？當想要三個人同時在場上比賽時，就必須有一個人使用滑鼠了。FIFA96 的操作選



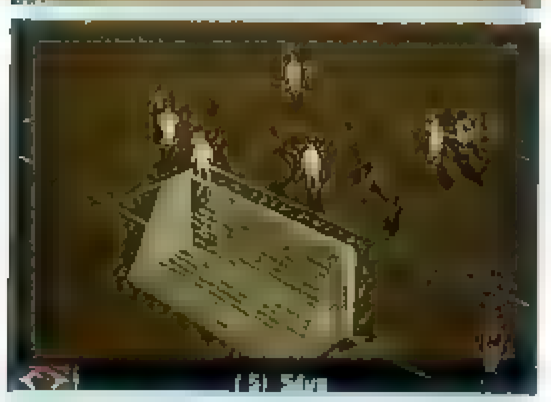
擇和 NBA Live95 類似只要把要用的操作工具圖示，移到要操作的該球隊，就可以使用該球隊。換句話說，就是可以三人使用同一隊伍和電腦比賽。



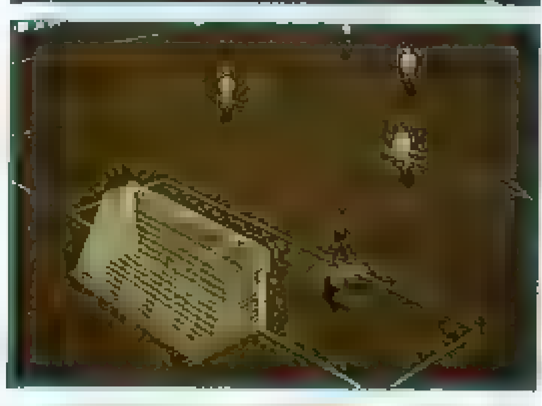
各式高難度的動作，讓你目炫神迷

廢話少說，讓我們開始比賽吧！在比賽中有七種視角，有攝影機視角、球視角、球員肩部視角等。你可以自行決定要用什麼視角進行比賽，不過你也可以在遊戲中按F1-F7直接即時切換。其實，最令人興奮的事，應該就是在操作球員的方面了，只要能將鍵盤或搖桿使用熟練，你可以高吊球、剷球、挑球、倒掛金鉤（沒用過）等等技巧。筆者目前會運用曾在足球小將中，出現的巴西隊山達拿運球的技巧，筆者在和同學對抗時，常常運球運到對手前面時，就把球從背後吊高並從對方的頭頂越過，筆者再繞到他的後面接球。或者是兩名球員快跑到球門前，先由一名球員強力射門，這樣一來雖然守門員能擋住球入網，但抓不住球只能讓球反彈，另一名球員立刻在旁補進。或者是你也可以傳球給速度很快的球員，由他一個人直接運過整個半場，再由其他人協助射門。像是 BARGIO 或是 ROMARIO 等比較強的球員，操作得當甚至可以從自己球門前運到對方門前射門得分，一路上完全沒人擋的住他。不過這只能偶而為之，足球是團隊的運動，還是和隊友合作才能真正獲得最後的勝利。













精彩的比賽 逼真的感覺

FIFA96 的球員在高解析度下的效果真是好的沒話說，當你看到許多球員在球場上來回奔馳搶奪一顆小小的球時，你不會覺得是在打電動，而是置身球場中。而且球員及裁判的動作表現得很清楚。裁判在球場上比的手勢、動作就像真正的球賽。而球員運球、射門就更不用說了，比如說有球員被踢中受傷，就會看到該名球員抱著腳在場上滾來滾去，而犯規的球員則變的垂頭喪氣、或懊惱的摀著臉，這時裁判會過來舉著黃牌警告或令該球員下場。或者是當有一方射門成功時，你會看到該隊所有的隊員在場上跳舞、狂叫或是打滾，和球場上一模一樣！ FIFA96 和其他運動類的遊戲最大的不同是，攝影機的方向常常改變，而不是老是看著同樣的地方，方向會隨著目前的狀況作適當的改變，而且你也可以自行切換視角，比如說讓攝影機跟著球、或是跟著你所操作的球員，或者面對對方球門的方向看過去，有些視角雖然很有臨場感（真的很棒！好像真的在球場上奔馳一樣），不過缺點就是不易掌握全場的狀況，不論在傳球、射門都比較不容易。而那些比較能掌握全場狀況的視角，就好像坐在觀衆席看比賽一樣。怎麼取捨就看個人的喜好不同了。筆者曾經讓電腦自己對打，當他們開始比時，我來回切換七種不同的視角，好像在看現場實況轉播喔！



繼 NBA Live 95 之後，EA Sport 再度推出了一個成功的足球遊戲，雖然 FIFA96 的真實模擬度不一定夠，但是娛樂性是絕對足夠的！你想玩一個好玩的足球遊戲選擇 FIFA96 準沒錯。同時這個遊戲在遊樂器上也有對應的版本喔！當漫畫看完之後，和朋友來一場球賽也蠻不錯的！



作者 莊振宇

世界背景

十年前，Aden 這個世界是一片和平，人們稱之為一黃金盛世的土地。突然間，一些奇怪的生物出現了，一片邪惡籠罩大地。巨大的蜜蜂開始攻擊人類，而巨型的蜘蛛也開始屠殺居民，整個世界充滿了巨型的昆蟲，居民都生活在恐慌之中。這是 SSI 第二個以 Aden 這個世界作為背景的冒險遊戲，玩家在遊戲中將伴演 Squire Warrick ，一個年輕的戰士。在遊戲中主角的目的原本是要尋找他失蹤多時的妹妹，但在尋找途中，不自覺的一步一步挖掘出邪惡的秘密。玩家在遊戲中將可以跟其他角色及生物交談、以赤手空拳來打敗敵人、使用強而有力的法術、使用及攜帶物品…等。

載入須知

本遊戲是專門為視窗九五所設計的，並傳承了 SSI 製作遊戲的優良傳統，在各方面都可說是堪稱一流的作品。藉由視窗 95 的 32 位元工作環境，讓螢幕的捲動更加流暢，加上視窗本身的特性，使得本遊戲支援任何與視窗相容的音效卡。加上 SVGA 的顯示解像度及高品質的音樂，讓筆者在玩本遊戲時感到無比的享受，除了一些小地方造成美中不足外，整體而言遊戲大體上算是一個佳作。

在載入遊戲時，電腦會給玩者三個選項，最小載入、中級載入、以及完全載入。最小載入只需約數 MB 的硬碟，中級載入約需十幾 MB 的硬碟空間，而最大載入則需要 87MB 的容量。經過筆者在不同的機器上測試過後發現，使用二倍速的光碟機需要作玩全載入才能以最平順的速度執行遊戲而不致產生營幕跳動，而使用四倍速光碟機的玩家擇不妨使用最小載入來節省硬碟。整個載入程式都不會要求玩家設定音效卡，確實為視窗 95 的一大優點。本遊戲是以 640 ×480× 256 色模式執行，因此，如果你的桌面不是這個模式的話，你最好把桌面改為上述的模式。筆者曾試圖以 800 × 600 × 256 色的模式執行，屢試屢當機，不知道是遊戲本身的臭蟲呢？還是筆者的視窗設定有問題。如果你的桌面不是 256 色的話，不論你是 65K 色或是 16M 色，都會產生色盤混亂的情形。總之，以遊戲的系統預設方式執行一定能達到最好效果。



◀剛進入遊戲的難易度選擇



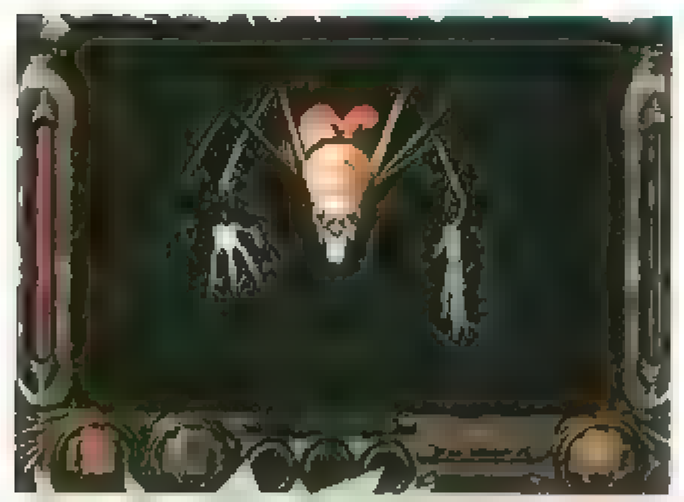
▲設計相當奇特的選單

遊戲介面

遊戲本身的視角是 45 度俯看，相當於「終極動員令」的視角。在地圖上，玩家可以操作主角恣

意的四處移動。你可以藉由鍵盤的方向鍵來移動，或是以滑鼠來操作主角，如果你想要兩種聯用，你可以用滑鼠右鍵在鍵盤模式及滑鼠模式間切換。基本上來講，這個遊戲算得上是〝一隻滑鼠走天下〞的遊戲，即使玩家以鍵盤操作動作，在需要撿東西或是與 NPC 談話時，還是得要用滑鼠。

遊戲內容



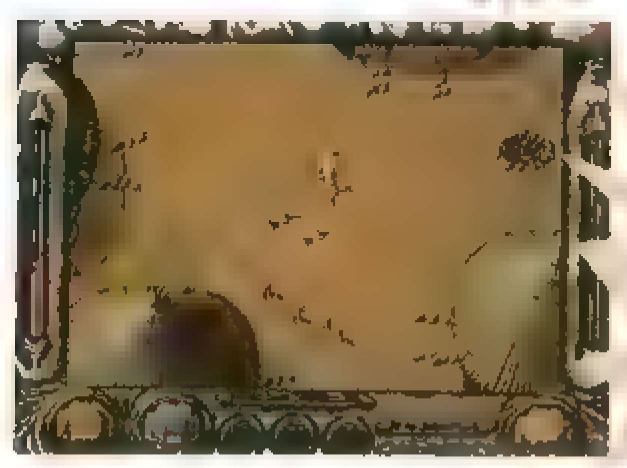
遊戲一開始，主角正在與一大蜘蛛談判，後來主角就被蜘蛛傳送回主角的家鄉。當主角從海灘上醒過來後，卻無法記得到底發生了什麼事。

與主角談判的大蜘蛛

回到主角的村落

玩家帶領主角四處走動時，發覺橫屍遍野，不知道曾有何慘劇在此發生。回到村子裡後，發覺主角親愛的妹妹不見了。同一時間，許多巨大的蜜蜂開始向主角攻擊，玩家可以使用魔法輕易的將其全部殲滅。在與村人談話之後，主角的冒險就此展開…。

戰鬥介面



擊敗敵人後，可檢視其遺留下的物品

赤手空拳的直接攻擊



在遊戲中，玩家只要按下滑鼠左鍵，主角便會向面對的方向攻擊。由於攻擊是單方向的，而且用滑鼠改變方向也不容易，在四面八方都被敵人包圍時，筆者建議鍵盤、滑鼠合用，以達成靈活的攻擊各方向的目的。攻擊性魔法的使用也是大同小異，唯一不同的是，使用魔法之前必須按下所要使用魔法之圖示，並且持續按住集氣，當放開時，魔法便會呼嘯而出，其損傷力跟集氣量成正比。

音樂音效



對話中隱藏有重要的線索



人物對話選單



遊戲中的音效雖然不多，但是配得都很合適，不過很可惜的是，遊戲中的訊息都是單純的以文字顯示，並沒有配上真人語音。雖然語音的有無對遊戲的內容沒什麼影響，但是絕大部份的遊戲，都有配上真人語音的，讓人感覺沒有語音就好像少了什麼似的。

遊戲中的音樂是筆者最欣賞的一部份了。遊戲的音樂是直接由 CD 音源輸出，因此其音質甚好，不過筆者欣賞的原因，主要還是由於每一首曲子的曲風，都很搭配 Aden 這個世界，有安祥和平的曲子，也有邪惡陰森的曲子。音樂的風格有中國音樂的款款柔情，非洲土著音樂的動感節奏，再加上一點幻想曲的味道，非常獨特，雖然每一段音樂都不長，重複撥放，但似乎百聽不厭，呈現著兩極化的曲風也表現出 Aden 的情況，筆者的推薦曲是 CD 的第二軌。

精彩的曲風加上獨特的畫面風格，完美的塑造了一個世界，讓玩家沉浸其中。在飽受現實的摧殘之餘，不妨進入這個迥異的世界吧。



●周宜臻

破天荒

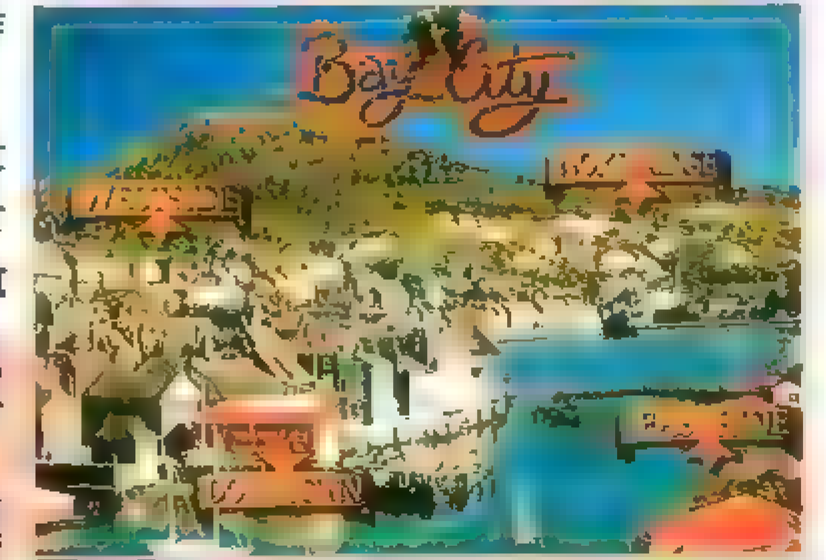
想一想，女性佔有1/2的人口，是不也是一個極有價值的市場呢？ Her Interactive, American Laser Games的分公司就是因 American Laser Games 看中了這塊市場而特別分出來致力於發展女孩電腦遊戲的公司，而 McKenzie & Co. 就是該公司的處女作，然而針對女孩設計的遊戲是否有市場潛力呢？不妨看看本遊戲的銷售量吧！

遊戲的目標

美國的高中生活非常有趣，只要玩過本遊戲就不難體會。遊戲中，玩家可以從兩個女孩中挑選一個來作為所要扮演的角色，在選定之後，玩家在劇情的安排下會與一班好友聚在一起，討論那個男孩子最帥、那個最酷。在〝去蕪存菁〞後，玩家將必須從兩個男孩中，挑選出一個最心儀的男孩，在往後的一年，玩家的目標就是要想辦法來獲得他的心。

全新的感覺

Her Interactive 為了要吸引女孩購買其遊戲，遊戲外盒的設計方法就讓人有一種很樸素的感覺。在操作介面上，有鑑於大多數的女孩子對電腦都不是很熟悉，因此操作上非常容易，幾乎只要使用滑鼠就可以玩遊戲了。在圖形顯示介面上由於是設計給女孩的遊戲，整體畫面給人家的感覺是滿柔和的，由此可見， Her Interactive 的確是下了苦心。



可愛的小鎮

遊戲內容

在遊戲剛開始時，程式會撥放一段電影，內容大略是介紹學校的地形，以及一些朋友的介紹，在這段影片中妳朋友的個性都可一覽無遺。影片結束後，玩家可以從兩個女孩中選擇一個，以進行遊戲。兩個女孩在各方面都不盡相同，在扮演不同的角色時玩家都要以不同的角度來抉擇。





主角之一Kim
另一個主角Carly

Kim Lee 是一個較外向的女孩，有著體育方面的專長，並且參加學校的啦啦隊，非常的樂觀，是一個完美主義者，誠實而且平易近人。 Carly

Adams 是一個較文靜的女孩，有著演藝方面的才華，尤其喜歡莎士比亞的文學。



故事是這樣的：在學期開始時，出現了一本尚未完成的畢業記念冊，

大伙兒一起看畢業紀念冊



主角的閨房

無論妳所扮演的是哪一個角色，妳都將與死黨們聚在一起瀏覽這本記念册。女孩們聚在一起的時候，當然所討論的唯一話題就是那個男的比較帥，主角會被衆損友們趕鴨子上架，被逼出所心儀的男孩。這時候玩家必須要作出遊戲中最重要的決擇，遊戲中共設定有 4 個男孩可供選擇。當然啦！每個男孩的性格都不同，這一部份就請衆玩家們自己去發掘，筆者就不多說了。

遊戲目的就是想辦法吸引〝他〞，妳可以用最老套的方法，假裝〝偶然〞遇到他，或是用比較聰明的辦法，這都是由玩家所控制。反正，不論你用什麼手段，妳都要以成爲他畢業舞會的舞伴爲目的。不過，筆者玩過之後，認爲好像無論如何，都一定會成功，大概是命中注定的吧！

遊戲限定的時間內，玩家可以作任何高中女生想作的事，包括逛街、買衣服等…。很現實的，漂亮的衣服都價值不少，因此，玩家必須打工賺錢，才買得起。每天放學回家，第一件事就是要先把功課作好，所謂的功課，就是一些迷你遊戲，例如數學功課其實就是玩數字俄羅斯方塊，而自然功課就是玩動物拼圖，決不會是那種百般刁難的功課。而藉由學校社團的接觸，以及各種偶然的事件，玩家慢慢會接近心儀的男孩，甚至妳還要想辦法與他約會，反正最終的目的，就是要讓他開口邀妳作爲他的畢業舞會的舞伴就是了！



試衣間

身材很棒吧！



選套漂亮的衣服吧！

設計過火

雖然是設計給女孩子玩的遊戲，但是製作群似乎設計得太過火了，有一些對白實在是很肉麻（註：筆者是女的，所以從女孩子的角度來看這個遊戲），還有，裡面的男孩嘴巴都很甜，有時候還非常的自戀。雖然說製作群訪問了 2500 個女孩子，但整個製作群都是男的，因此還是不太能抓住女孩子的心理，筆者認爲，只要該公司能更深入些，應該可以攻下女孩子的市場。

特別設計

原裝包裝盒中有六片 CD ，一片是系統母片，其它四片都是由一個男孩的名稱所代表。最後一片是純音樂 CD ，錄製了所有遊戲的配樂，所有的音樂都是由美國著名的樂團所演唱，相當的有美國風味。玩家在選定一個男孩後，系統便會要求玩家抽換 CD ，比如妳選擇了 Steven ，妳就要換成標示 Steven 的光碟。喔！順便一提， Steven 可是很帥的日本人喔！妳如果實在是太厲害的角色，再吊完四個男孩後仍意猶未盡， Her Interactive 還提供了兩片 CD 的資料片，多了兩個男孩讓妳選擇。原版包裝中還附送了一支口紅，不過對筆者來說顏色則不怎麼適合。

希望 Her Interactive 能成功的擴展女孩的遊戲市場，以免電腦遊戲界都是清一色男生的世界。筆者覺得這個遊戲很値得女孩子玩，千萬不能錯過喔！（P.S ：男生們如果想更了解女孩在想什麼？這套遊戲倒也可以作爲參考）。



話說在遙遠的三萬年前，地球上居住著各具異能的超古文明種族。這些超人家族來自銀河之外的遙遠異地，為了逃難而降臨在地球，在建立了高度文明後，彼此約定由五大家族和平統治地球。但好景不常，具有精神念力及長生不死的吸血蝙蝠家族興起邪惡的野心，打破了短暫的和平，發動空前絕後的驚人戰爭；為了對抗強大的不死家族，其他四大家族組成聯盟來共同對抗。他們分別是：攻擊強悍的－西虎，速度絕倫的－北豹，統御非凡的－南蛙，防禦超強的－東蜥。這場千年戰爭摧毀了一切文明，使得五大超人家族沒落，超人們也失去了異能，成為今日的人類前身。

時過三萬年，吸血蝙蝠家族領導人古德拉東山再起，你，超級變態超人 L-MAN ，將要為守護全世界的小褲褲而戰，粉碎古德拉的野心…

著名爆笑漫畫改編





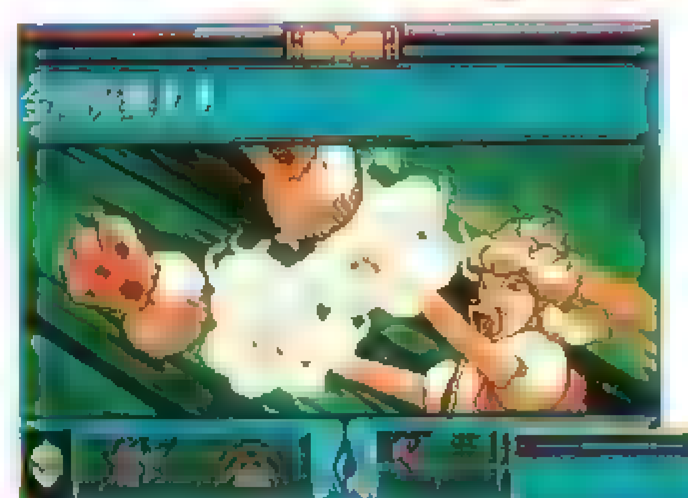
與色魔天王的初次遭遇

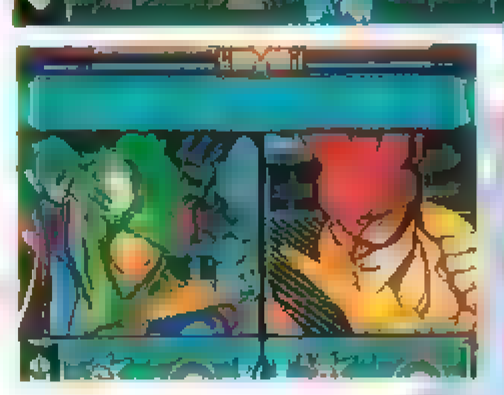


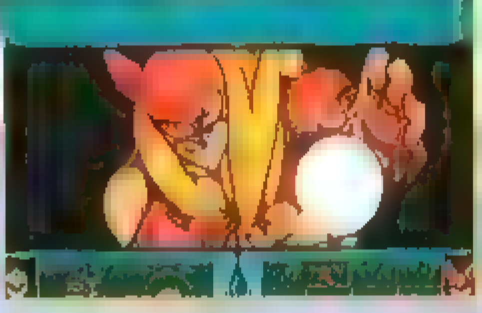
有沒有很面熟的感覺？沒錯，這就是曾在熱門少年 TOP 上連載的重度爆笑巨作「蜥蜴超人 L-MAN 」。經過許久的等待，現在終於要發行 PC 版的遊戲了。原本打算在年初上市，但因為是 DOMO 小組的新嘗試，再加上取得版權之因素，所以時間上延後至今。透過大然出版社，作者艾雷迪提供了相當多的原始預設資料，因此本遊戲絕對忠於原味。除了理所當然會出現的賤人一不對，是建仁等主要角色之外，還有建仁的四個姊姊、暴力變態男手下的企鵝兄弟一干人等都會出現，總計會出現近十多個角色，造型完完全全和漫畫版相同。還有遊戲中的角色有和漫畫相同的性格，和一些隱藏的弱點，玩者如何找出這些弱點，再運用各種方法打擊，也是很傷腦筋的。

此外，在戰鬥中會發生一些狀況要玩者處理，玩家可以自行決定，假如玩者的招式組合、對手的弱點等等；要是都能運用得當的話，在下一關能力會提升，而且還會增加新的絕招。

視覺戰鬥的設計







遊戲進行的方式在電腦遊戲中算是頗有新意的，稱之為視覺戰鬥。敵我雙方以回合制為基準，各自出招，畫面上會出現交錯的動畫或特寫鏡頭，所以特別適合對動作遊戲不太在行的人。由於有漫畫稿為底案，所以到時會有重看一遍漫畫的親切感覺。

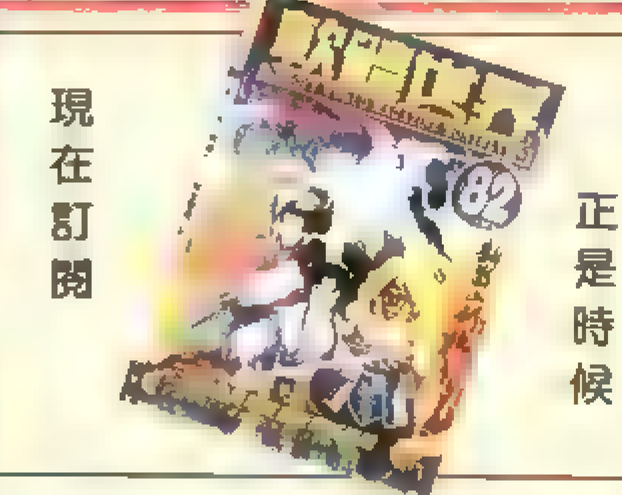
L-MAN 的一大特色就是要輕度低級重度有趣，想必企劃人員為此平添不少華髮吧？說了這許多，到底本遊戲好不好玩？一月裡就知道了。

登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號 /40423740
廣告 /(07)8151063

軟世新聞

Soft World News

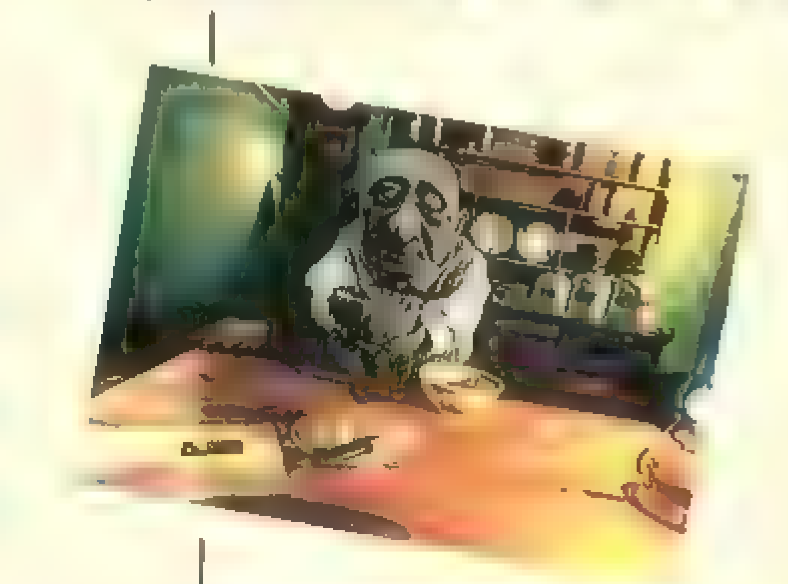
焦點新聞:PC族總動員普查活動即將展開



現在訂閱 正是時候



【駐美記者莊振宇　綜合報導】



最近紐約時常下暴風雪，隨隨便便都會下超過一呎深的雪，雖然下雪很漂亮，又不用上班上學，但是雪下完後可就痛苦了。因爲最底層的雪都會結冰，所以不鏟雪的話，車子就開不出去，然後那層冰在兩個月內休想化掉…筆者因爲天寒而感冒，好不容易身體好了一點，出去鏟雪後，又再度感冒。現在整個人很不舒服，然後加上趕稿，真是一大折磨。

軟體世界全球資訊網更換了新風貌，相信玩家們都看到了。在此，筆者要向各位玩家道歉，該資訊網服務曾於十二月二十日到二十五日中斷，原因是機房遷移，加上電話公司不甚合作所致，不過，在遷移機房後，我們加設了一條 T1 的纜線，大幅增加了網路的頻寬，以後，軟體世界全球資訊網將會以更快的速度來服務各位玩家。

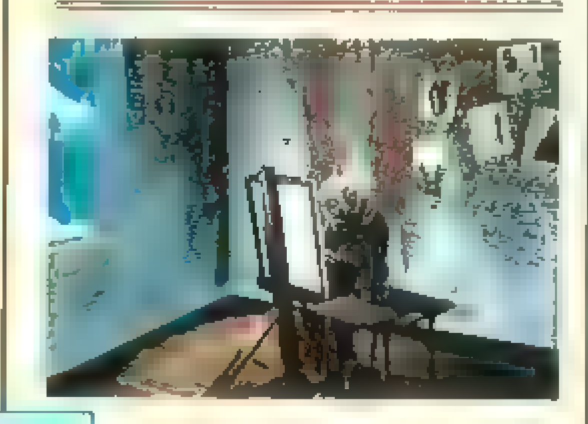
由於現在正值美國聖誕節後，所有的公司都在開始計畫 96 年的產品，由於都還是在計劃階段，因此圖片不是很多，如果玩家感到圖片太少，敬請見諒，因爲筆者沒有辦法無中生有，嗚嗚嗚…

Inscape

The President's Bad Day on the Midway

這一款遊戲是由得獎的設計小組－ The Resident 與著名的 3D 動畫人員 Jim Ludtke 所合作研發的遊戲，藉著遊戲中的 3D 動畫，帶領玩家進入數個不尋常的冒險故事。本遊戲主要的賣點是其精緻的 3D 動價，至於在遊戲本身，則沒有什麼創新的地方。本遊戲是 Hybrid 光碟，也就是說，同一片光碟可以在 IBM-PC 及麥金塔上執行，通常來說，只有一些主程式簡單的遊戲才會以 Hybrid 型式推出，由此可見，本遊戲的重頭戲不是主程式，而是資料檔。

The Dark Eye



另一個由 Inscape 所推出的 3D 冒險遊戲，不過與前述遊戲所不同的是，在本遊戲中玩家可以選擇角色，雖然遊戲中的事件只有一個，但是主角可以扮演事件中的任何一個角色，以不同的觀點來進行遊戲，當然隨著角色的不同，所要達到的目的也不同。這又是一款爲 Hybrid的光碟，看來麥金塔的玩家又多了一些選擇囉！

Simon & Schuster Interactive

Star Trek Omnipedia

這是一款相當於 Star Trek 百科全書的軟體，而且是第一款由語音控制的參考類軟體。玩家可以用語音來輸入指令，就好像在 Star Trek 中等人使用語音來操作電腦一樣。本套軟體比一般世面上自稱 Star Trek 百科全書的要強得多了，軟體中



軟世新聞
Soft World News

包涵了超過 6000 份文件，記載著完整的太空船經歷（也就是從頭到尾所有的電視影集中的劇情啦！），超過兩千張全彩圖片及一百段電影，整張光碟對喜愛 Star Trek 的人來說，無非是一個必需擁有的收藏品。本套軟體雖不是遊戲，但也算得上是休閒軟體，更何況本刊讀者中，Star Trek 迷爲數不少，因此，在這裡介紹一下，與大家分享。



Star Trek Klingon

與前者不同，這一套軟體可是物眞價實的遊戲，這是一款以 Klingon 文化背景爲主的冒險遊戲。遊戲中，採用了電視劇集中的眞人片段，以及眞人配音，使得整個遊戲讓玩家感到是 Star Trek 中之一員。遊戲中的電影採用全螢幕的方式播放，更讓人有坐在電視機前的感覺。更好的是， Simon & Schuster Interactive 使用了其語音辨認技術，讓整個遊戲的控制都語音化。＂電腦，準備著陸＂，這種控制方法不再是只有在電視中才看得到，現在玩家也能實地使用。不過，如果臺灣沒有公司＂中文化＂的話，玩家可能要現在就開始學正確的英文發音，不然電腦可是不鳥你的喔！本遊戲在 1996 年第一季會上市，敬請期待。

Simon & Schuster Interactive一口氣準備推出兩套 Star Trek 的軟體，實在令筆者這個 Star Trek 迷樂透了。

LucasArts

Afterlife

這將是第一個 LucasArts 在 96 年所要推出的一個遊戲，據 LucasArts 表示，這將是一個模擬遊戲的終極鉅作，所有在眞實世界中所會發生的都會在本遊戲中發生。不過，由於本遊戲又牽涉到人死亡後的靈魂，因此還是有一種科幻的味道。在遊戲中，主角的任務是管理飄盪各處的孤魂野鬼，如果玩家管理得善，那麼任務就算大功告成，但如果管理不善，那麼就會造成天下大亂。LucasArts 計劃在 96 年三月份推出本遊戲，而且只推出 Windows 95 版本。

Shadows of the Empire

Shadows of the Empire 是一個精彩的動作遊戲，這是一個由星際大戰系列延伸出來的另一套遊戲。預定在 PC-CDROM 及 64 位元超級任天堂上同時推出。遊戲時間設定在 The Empire Stricks Back 與 Return of the Jedi 之間，當時宇宙中出現了一種神秘組織，並且暗中協助帝國，不過該組織規模漸漸壯大後，已有脫離帝國，另立門戶之勢。玩家將面對一群全新的敵人，在他們成型之前將其消滅爲玩家的最終目的。同樣的本遊戲在 PC 上將只推出 Windows 95 版本，並預計以數片 CD 型態上市。

由於所有的遊戲都仍在計畫階段，眞實的遊戲也許與 LucasArts 現在提供給筆者的資料有少許出入，不過筆者拿到進一步資料時，會再追加報導，請玩家期待！

Accolade

Unnecessary Roughness '96

承襲了 Accolade 的優良運動遊戲的傳統，這款即將推出的美式足球遊戲，實在是美式足球迷所拭目以待的。雖然 EA Sports 近來有走上運動遊戲之霸主的味道，加上其 Virtual Stadium 的 3D 引擎引人注目，但 Accolade 也不甘示弱，在其即將推出的 Unnecessary Roughness '96 中也加入了經過改良的 3D 引擎。據資料表示，其解像度將比其前作更高，在人物圖型方面也採用了平滑處理，因此在畫面推近時，不會看到粗點出現在人物上。而且 Accolade 一如往常的邀請了在美國非常有名的王牌體育播報員 Al Michaels 來爲遊戲旁白，這次在語音上作了特別的處理，雖然仍是由一個一個的單字來組成一個句子，但是設計小組特別注意了抑揚頓挫的這一方面，使句子聽起來更通順，就好像中文裡的＂上聲變調＂一樣需要特別注意。本遊戲已進入最後除蟲階段，相信上市之期亦不遠矣。

Super Bubsy

這是一個由 Accolade設計的橫向卷軸動作遊戲，而且將是 Accolade第一個推出專爲 Windows 95 所設計的遊戲。遊戲是以卡通化的方式設計，主角 Bubsy 必需闖過六個不同的世界以拯救地球，遊戲中不時出現充滿幽默感的情節，是一個可博君一笑的小品遊戲。不過本遊戲是筆者所知道，第一個以＂微軟遊戲設計師兩數館＂（ Microsoft's Game Developer's Kit ）所設計的，因此遊戲的速度聲稱可達到任何在市面上的遊戲的十倍，如果眞是如此，那遊戲的捲軸效果，可就能媲美大型電玩了喔！本遊戲將於 96 年初上市。

Star Control Ⅲ

本遊戲正是 Star Control 的三代。在三代中，遊戲成爲了一個由 24 個角色的互動式遊戲，也就是說玩家可以操作不同的 24 個角色來進行遊戲。遊戲中的人物據說都是由好萊塢有名的電腦動畫家所繪製，所以效果上應該還不錯吧！遊戲筆者手頭上沒有很多資料，

等到收到 Accolade 提供的進一步資料後，筆者自會詳細報導。

Access Software

Pandora Device

本遊戲筆者在幾期之前就報導過了，筆者所要提供的，只是目前預定的上市時間，本來 Access 是希望能在聖誕節之前推出，只可惜遊戲的設計程序上，出了一些小問題，因此 Access 將出片時間延到 96 年 3 月，希望能準時出片。不過筆者看來可能不太樂觀，因為在與 Access幾位程式設計師交談後，發現他們好像不是很有信心在 3 月出片。話說回來，遊戲公司延遲出片好像讓玩家習以為常了嘛！

Links Medalist 1996

話說在數年前 286 大行其道時，業界就已有兩大〝囂張〞的公司，一是 Origin，其銀河飛將二要求 2MB 的記憶體及 386 的機器，不過，這還不算什麼， Access 還更為囂張，居然在當時的 Links 386 就要求〝至少〞要 386 跟 2MB 的 RAM ，這還是至少，筆者曾用過 386 + 2MB 來跑該遊戲，簡直是龜速，慢的不得了。好不容易近幾年來 CPU 的速度一日千里，在跑該遊戲時已沒有什麼延遲。不過 Access 最近宣佈將要推出Links Medalist 1996來〝改善〞Links 386 在最近的機器上〝跑得太快〞的情形，Medalist 1996 將可最高使用到 1280X960X16 萬色的境界，是否嚇人？不過，筆者想有那麼多視訊記憶體的人，可能不多吧！ Access 表示，新版的 Medalist 96 將會〝充份〞利用 Pentium CPU 的速度，相信在視覺方面能帶來一定的衝擊。不過，筆者倒是認為在視覺的衝擊的同時，系統本身也會有著相當的〞衝擊〞吧！（比如說耐不住操機，燒掉之類的）

Links 386 資料片

1996 年初，Access將出兩套 Links 386 的資料片，將為玩家們帶來全新的場地，它們就是 Pinehurst Resort & Country Club 與 Pelican Hill Golf Club，兩套遊戲都將於一月推出，敬請期待。

Her Interactive

這家專門推出女孩遊戲的新興公司，在推出其處女作後，一炮而紅，在美國銷售量比預期的好，看來女孩的遊戲市場還是有〝前途〞的。該公司最近公佈了他們對女孩的市調結果，在抽樣受訪的 6000 位女孩中，整理了以下數據：

擁有系統方面：

42%的女孩擁有自己的個人電腦（不論是 PC 或是麥金塔）
69 %的女孩擁有電動玩具（超任、 SEGA 、3DO 、NEO．GEO …）
79%認為如果女孩遊戲更多，她們會更着迷於遊戲

類別偏好方面：

46．5 %喜歡以女主角為中心的冒險遊戲
17．7 %喜歡文字類的益智遊戲
16．7 %喜歡科幻類的遊戲
10．6 %喜歡動作方面的遊戲
8．5 %喜歡格鬥類的遊戲

內容偏好方面：

20．7 %較喜歡有帥帥的男孩子的遊戲
18．8 %喜歡有關於約會的遊戲
19．5 %喜歡有關於逛街的遊戲
15．8 %喜歡能與遊戲中人物無所不聊的遊戲
13．6 %喜歡內容為畢業舞會的遊戲
11．6 %喜歡有關於音樂的遊戲

女孩子最喜歡的遊戲：（依人氣度排名）

Oregon Trail
Solitaire Where in the World is Carmen San Diego?
Munchers
Myst

以上資料雖不是遊戲介紹，但是也跟遊戲有少許關聯，希望讀者們能感到有趣，也希望能提供國內公司少許的遊戲製作方針。

Sweet Valley High

既 McKenzie & Co．的成功後，Her Interactive 又將繼續為女孩們設計新的電腦遊戲。這款 Sweet Valley High 目前還在進行拍攝，因此其未有任何圖片可供讀者參考，不過筆者倒是拿到該公司所提供的一些場景劇本及內容大綱。遊戲是以互動式電影為介面，講述一對雙胞胎姐妹的故事。遊戲內容是由美國著名劇集 Sister Sister 改編而來，該對雙胞胎姐妹有著一樣的漂亮臉孔，卻有著不同的人格，老大乃是品學兼優及人格端正的學生，老二則是功課平平，人格又有一點皮皮的。由於如此，造成了許多好笑的事，筆者在看過劇本後，發覺遊戲中運用了很多幽默感，就光是看劇本就讓筆者笑得半死，何況是真正的遊戲呢？

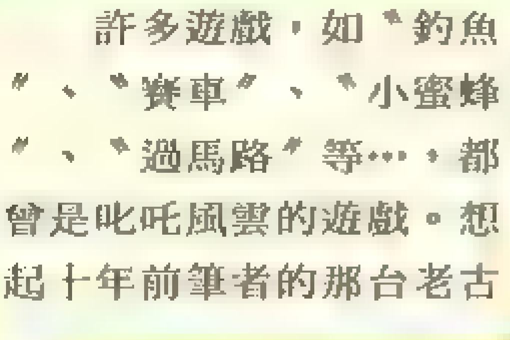
Activision

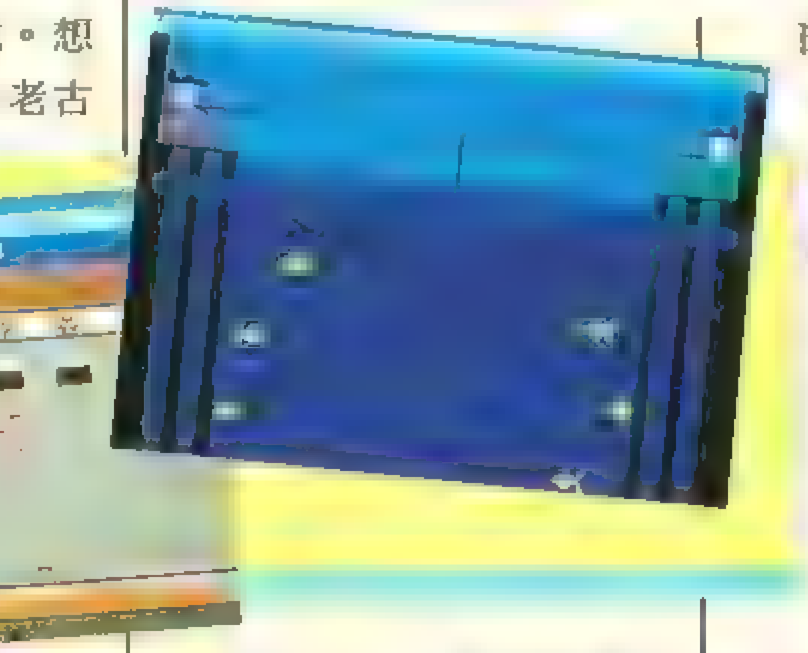
Activision Action Packs



最近的懷舊風好像很盛，各大公司都將其經典之作重新包裝，然後上市。不過沒想到 Activision 做得更絕，把數十年前的遊戲全部都搬出來，改為 Windows 95 版，然後分裝為三套不同的遊戲上市，也就是 Action Pack I 、Action Pack II，及 Action Pack III。每套遊戲都包括了十數套小型並且曾在 Apple 時代風靡一時的遊戲，雖然畫面與現在相較之下簡直是不能相比，但是其內容卻是非常好玩，比起現在許多遊戲光有聲光的噱頭，卻是華而不實要強得多了。

許多遊戲，如〝釣魚〞、〝賽車〞、〝小蜜蜂〞、〝過馬路〞等…，都曾是叱吒風雲的遊戲。想起十年前筆者的那台老古



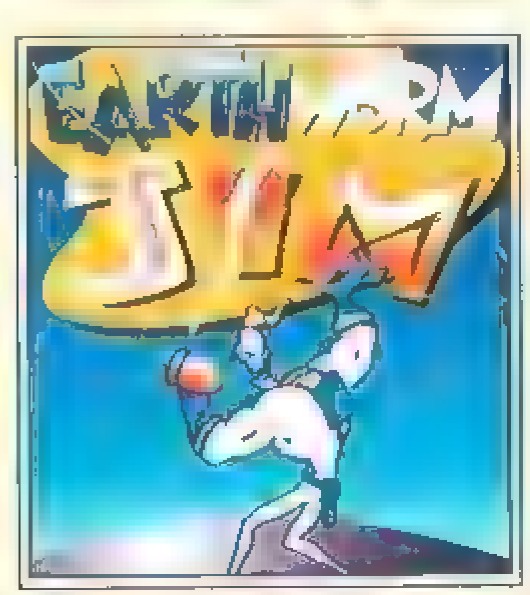


董 Apple，遊戲大多都是放在磁帶機裡，那時的磁帶機，也不過就是小型的錄音機接在電腦上而已，因為當時磁碟機很貴，幾乎一台約要一萬多塊，所以大家都寧願忍受超龜速的磁帶機。不過有一些遊戲確實好玩，到現在筆者都還無法找到相同樂趣的遊戲。

現在 Activision 出了這三套古董遊戲大補帖，卻實能找回一些 Apple 玩家的夢。那些沒有接觸過 Apple 的玩家也最好去買一套來玩玩，雖然遊戲的外表不是很精美，但其內容不會讓玩家們失望的。

Earthworm Jim

Activision 另一個以 Windows 95 為介面，並且與 Pitfall 同類型的捲軸動作遊戲。玩家在遊戲中所操作的是一個卡通化



的人物 Jim，藉由各種不同的武器，如飛彈、死光、手槍…等，來解決敵人，並以過關的方式，一個一個舞臺闖關，直到解決大魔王為止。以往玩家在電腦上只要提到快速捲軸動作遊戲就不願嘗試，因



為電腦的在這一方面就不是很強，不過，藉由 Windows 95 的高性能及 32 位元的工作環境，卻能使電腦上的動作遊戲與家用電玩相媲美。Pitfall 便是最佳證明，而 Earthworm Jim 當然只會更加的進步。還有，遊戲中提供了 Microsoft Plus 中所提供的 Desktop Scane 的功能，就是把壁紙，滑鼠游標，聲音都根據一個主題來更換的功能。遊戲中所提供的 Desktop Scane 能把玩家的視窗環境改成 Earth-worm Jim 的世界。據 Activision 表示，每天開機，都會有不同且有趣的事發生。這項功能，算是遊戲的一項附屬品，不過確也增加了遊戲的賣點。

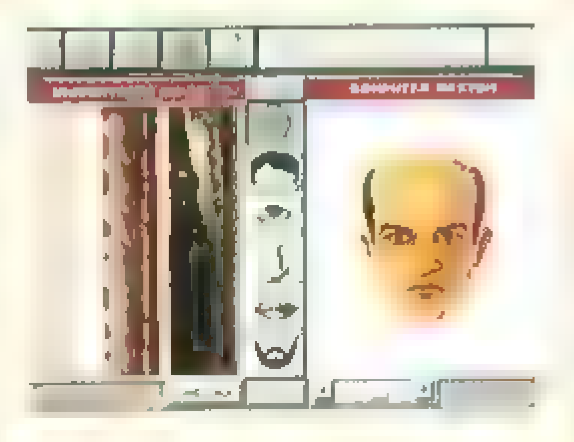
Spycraft

顧名思義，本遊戲就是一個可以讓玩家伴演〝史拜〞（間碟）的作品，遊戲的背景時間為美俄冷戰。而且，這個遊戲中的任務設定非常敏感，都是冷戰期間的真人真事，就像古巴飛彈危機等…。本遊戲不能免例的，有數小時的數位電影，而且都是以 35mm 膠卷拍攝，究盡有何差別？只要看看銀河飛將四的電影就知道了。

遊戲的編劇請到了數位退休的 CIA 幹員，以求真實感。最近的遊戲，似乎把一些平常人不該知道的知識都公開了，就好像



Sierra 的 SWAT 與本遊戲。在遊戲中，玩家會學到一些間碟的技巧，以及應變的方法，甚至自殺以免被嚴刑逼供。筆者曾與 Activision 一的人閒扯，問到遊戲的進行方式會比較像 007 那樣隻身行動，還是像〝虎膽妙算〞那樣由各種不同的人才合作行動。答案是〝虎膽妙算〞，玩家在遊戲裡是一個剛〝入伍〞的菜鳥，必須〝



力爭上游〞，爭取獎章，並且瓦解敵人。

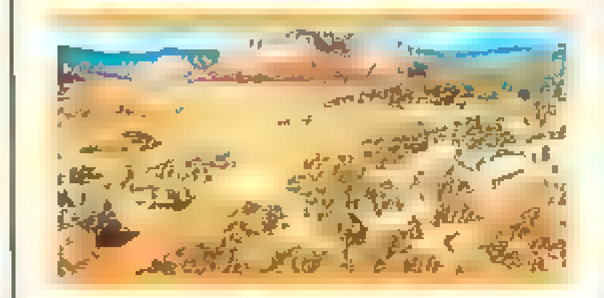
本遊戲約於 96 年二月上市。

Santa Fe Mysteries：The Elk moon Murder

這是一個警匪類型的冒險遊戲，玩家為了追查一個殺人兇手，來到了印弟安人保護區。玩家必需解決迎面而來的謎題，並且搜察兇案的證據。遊戲同樣提供了不少的 35mm 所拍攝的電影，並且是在印弟安人保護區實



地拍攝，這是一項空前的事，因為，在美國，有許多印弟安人保護區，在這些區域內不受到任何美國法律的控制，連稅都不必交，但是，美國政府又提供印弟安人們社會服利。在這些區域內，大部份充



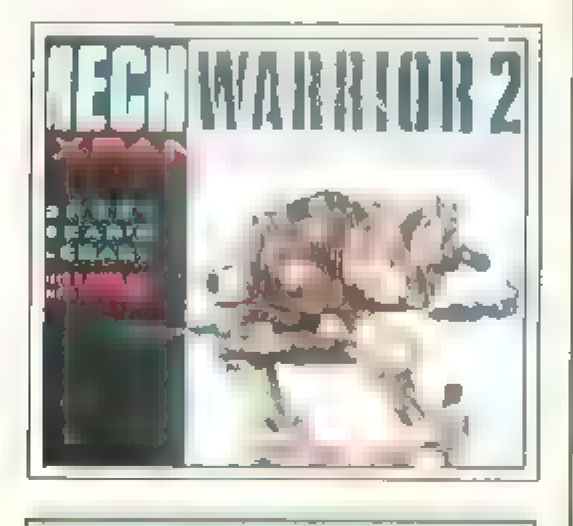
滿著原始的色彩，因此，風景非常的優美。不過，印弟安酋長們都不喜歡有外來的人打擾他們，這次

軟世新聞
Soft World News

遊戲的拍攝工作得到了官長的直接允許，自然是不常見的。

Mech Worrior 2 Expansion Pack : Ghost Bear's Legacy

這款是 Mech Worrior 2 的資料片，玩家將可駕駛 12 種不同的戰鬥機器，如： Kodiak 、 Grizzly 、與 Bechemoth等…。資料片中提供了十種新的戰場讓玩家使用，有的戰場是在水底，有的是在雪山，也有的是在外太空。除此之外，還提供了超過二十種不同的預設任務，讓玩家過過癮。





Extreme Pinball

另一個由 EPIC Megagames 所推出的彈珠台遊戲，不過這次的效果比前作要好的多了。在畫面捲動方面，遊戲仍採用縱向捲軸方式，感覺上好像比前作要快速的多了。彈珠本身也有稍作改變，以前的遊戲中，由於是使用鐵彈珠，在所以沒有給玩家那種彈珠在滾動的效果，但這次的彈珠卻是以地球作爲造型，所以當彈珠在移動時，玩家可以看到彈珠隨著移動方向轉啊轉的，非常好玩。

畫面的下方，是彈珠台的分數顯示面板，Extreme Pinball 不再與前作一樣，而面板只會顯示單調的分數。在玩家將球打進不同的洞時，下方的面板就會撥放不同的 3D 動畫，效果與外面電動場的相較，有過之而不及。在音效方面，雖然使用 SB16 的效果就已經很不錯了，但是筆者接上 GUS 後，發現音質更加完美，不過無論玩家使用何種音效卡，只要是 SB 相容，就能陶醉在 Pinball 的世界裡了。遊戲的發行方法仍是沿用 Shareware 的方式，因此，玩家不妨上網路去下載一套來試試吧！



Origin

Wing Commander IV

很不幸的， Ogigin 的公關部經理－David 跟我說，銀四上市日期已然沿到 96 年二月。同一時間，臺灣的代理商也收到了消息，並且去函 EA，希望能在春節前上市，以免玩家將紅包花用殆盡。不過啊！筆者認為玩家們還是欲留一些壓歲錢吧！因爲我們大家都知道 Origin喜歡一拖再拖。

BioForge Plus

另一個不幸的消息，據 David 表示 Bioforge Plus的計畫，目前已經暫停了，至於何時會繼續，就不得而知了。

id Software

Ultimate Doom for Mac

麥金塔的玩家終於能享受到 DOOM 的快感，因為 Apple 版的 DOOM 現已在美上市，筆者在收到了一套之後，馬上載入我的 PowerMac，結果表現令人失望。即使筆者把遊戲視窗調到最小，仍有延遲的情況發生。只有在筆者把幾乎所有的 PligIn 拿掉後，速度才能令人接受。

Mac版的 DOOM 支援 640 × 480 的解像度，不過看起來也沒有比較細。倒是網路連線對打功能還可圈可點。遊戲支援 AppleTalk 、 Ethrnet 、以及數據機連線。筆者的三臺 PowerMac 藉由 AppleTalk 連線，隨時三人上機廝殺，好不痛快。如果玩家使用數據機連線，不僅能與其他的 Apple 用戶進行遊戲，還能與其他的 PC 連線呢！也就是說， PC 與 MAC 的使用者也能互相對打，眞是一項好的設計。

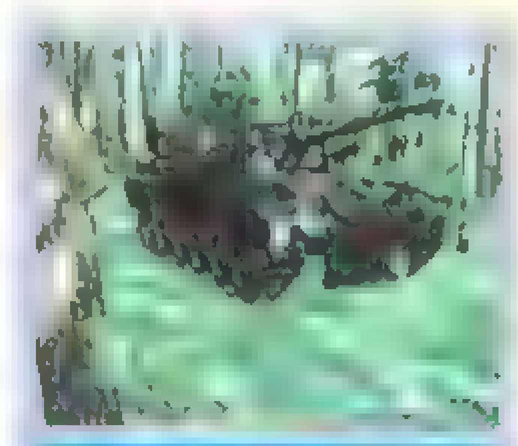
WestWood Studio

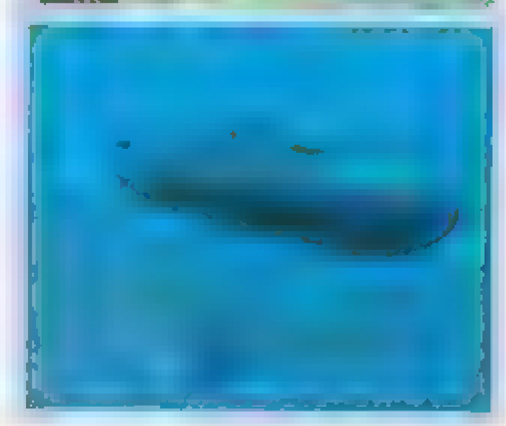
Command & Conquer Convert Operation : The Mission Disk

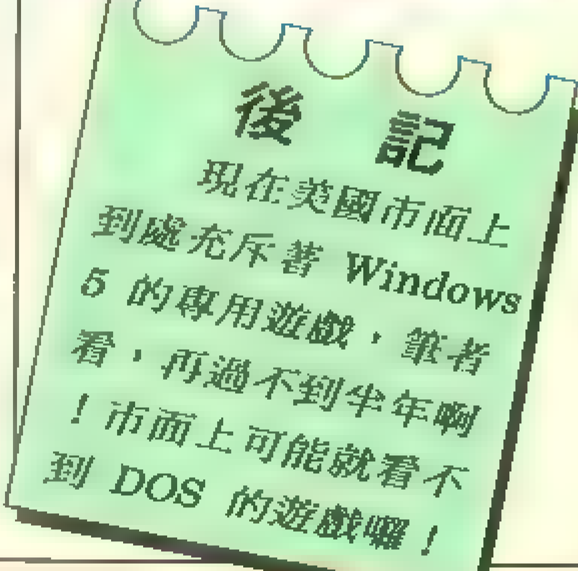
在推出 Command & Conquer 二代之前，WestWood 將先會搶先推出 C & C 的資料片。裡面提供了數十個任務，而背景則是 NOD 勢力還未擴大之時。據聞， Convert Coperation 中的任務更加的困難，是一套適和超強玩家的資料片。本片預計能於 96 年初上市，敬請期待。

Command & Conquer 2 : Tibaruim Sun

C & C 的二代雖然還未有風聲，但是已有一些圖片可供預覽，在此刊出，以饗讀者。

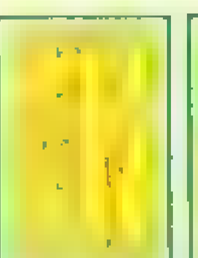


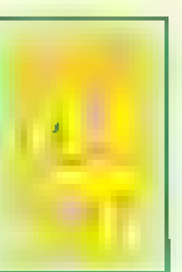




記者：LYC【台北報導】

84年資訊月台北會展





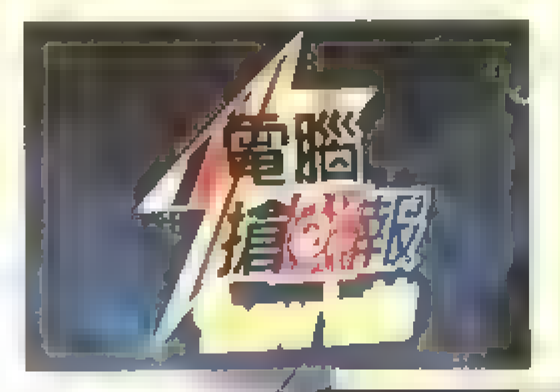
在熱滾滾的立委選舉熱潮剛過不久，又有一波令人注目的焦點新聞出現在各報章媒體上，便是十二月的資訊月正式開始了。這次的資訊月展覽一樣分為北、中、南三地分別舉行，而其中還是以台北的會展最具看頭，所以記者特地為各為讀者北上採訪，為廣大的讀者們報導這次的盛況。

這次資訊月的台北會展之日期為 12 月 1 日至 12 月 10 日，其中 12 月 1 日上午為開幕典禮及頒獎，需憑貴賓證入場；12 月 1 日中午至 12 月 10 日則為自由參觀時間，免門票入場。展覽地點為台北市信義路五段 5 號之世界貿易中心展覽大樓。原本這次報名參加參展的廠商有 709 家，但由於場地有限，只能提供 854 個攤位，所以到最後只有 222 家參展。主辦單位為了容納更多的廠商，曾經想向台北市政府商借會場鄰近的停車場，但因為市政府有鑑於上次租借場地後所衍生的交通問題，所以不同意租借；後來透過台北市電腦商業同業公會，租借了台北市南京東路五段 228 巷 14 號的 O,COM 松山新館，該館具有四千坪空間及一千六百個停車位，而其場地可提供四百多個攤位，以作為資訊展之專門展售館。松山新館的開幕日期為 11 月 25 日至 12 月 10 日，時間上午 8 點到下午 6 點，9、10 日則延長至 8 點。

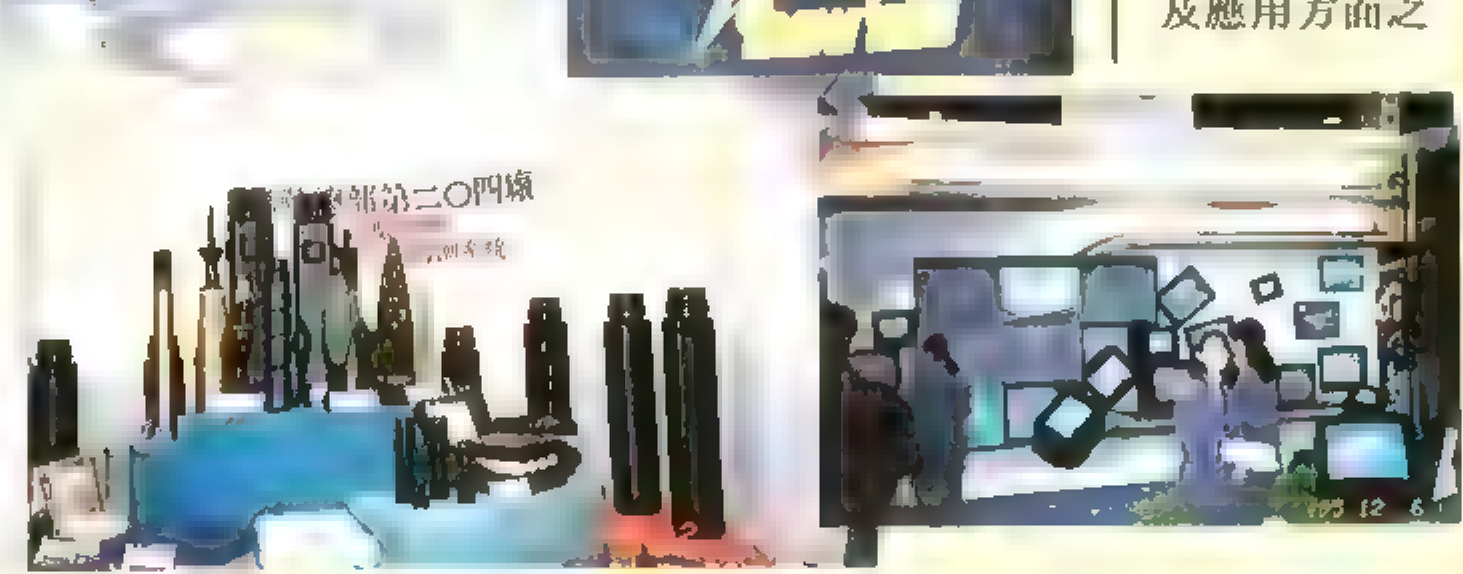
另外值得一提的，就是為了方便參觀民眾，這次資訊展備有免費專車接送，其分別在世貿中心、松山新館及松山車站三個地點接運民眾，不但讓參觀民眾能夠順利地前往新開設的松山新館，同時也疏解了一些因資訊展所衍生的交通問題，可說是相當便民的作法。接下來記者將先為各位讀者報導世貿中心的情況。



這次在世貿中心的會展分為主題館、傑出應用展館、國防館、工研院館、醫療資訊館、電信館及資訊產品展等。最引人注意的，是這次的主題館的內容；原本在歷屆的資訊展中，主題館所介紹的都是一些較政策性的內容，感覺上與一般民眾的距離較遙不可及；但是今年的主題館在提到國家資訊基礎建設（National Information Infrastructure，簡稱 NII)的概念、各國推動情況及應用方面之際，也介紹了當今最熱門的網際網路 (InterNet)，算是能讓民眾有個可具體瞭解的題材。在 InterNet 的說明中，也介紹了目前國內與其連接的三大網路：種子網路 (SEED-NET)、網際資訊網路 (HiNet) 及台灣學術網路 (TANet)。目前網路在國內已經引起了相當的風潮，藉著網路的連接，使用者可以任意地遨遊在全世









界的相關資訊網路中，並取得各種資訊新知。所謂『秀才不出門，能知天下事』，若用來形容網路使用者的話，絕對不是件誇張的事情。

在傑出應用展館中，介紹了 15 件在八十四年傑出資訊應用獎選拔活動中獲獎的系統／產品。其中較引人注目的，是昱泉國際所製作的塔克拉瑪干－敦煌傳奇也獲得了這次的殊榮，令人瞭解到就算是遊戲軟體，只要有相當的製作水準的話，也一樣可以得到眾人的矚目及鼓勵的掌聲。

國防館這次的展示主題是『運用現代化資訊技術，精進國防科技研發及生產工作』其中讓記者注意的，便是會展中的『海巡勤務電腦教學系統』。這是一套將海巡任務執行狀況以軟體形式來表現的教學系統，在乍看之下，很像是Doom-Like的遊戲，因此偏好此道的記者也親自試了一次，在感覺還頗有趣的。

工研院館的展示主題為『專精務實，以產業需求為導向』。其內容除了介紹產業技術資訊服務推廣計畫(ITIS)外，還介紹了有關電子技術、光電技術、通訊技術、能資技術、工安衛技術等。

醫療資訊館除了介紹全國資訊醫療網及衛生行政資訊作業系統外，也積極地宣傳全民健保的相關事項，還特地舉辦了有獎徵答活動來引起民眾注意。由於題目並不困難，因此吸引了不少參觀民眾參與，使得該館區的人潮感覺上較其它展示館區多些，也達到了宣傳的效果。

電信館的主題是『電信結合電腦，邁向多媒體資訊』。其中較突出的，是其本身所架設的 HiNet 介紹，及整體服務數位網路（ISDN）應用服務。電信館也舉辦了有獎徵答活動，以吸引民眾的眼光。

接下來是資訊展的重頭戲－資訊產品展。由於參加廠商過多，使得這次能參展的遊戲廠商幾乎寥寥無幾，因此記者也為各位讀者介紹一下其它較具話題的展出。首先是會場內的形象區。這個地區是一些較知名的廠商，為了展現本身的形象及產品介紹，所特意設計的展覽，所以在攤位佈置上就相當炫目。其中微軟的當前主打 WINDOWS 95 系列是眾人焦點，該公司在宣傳方面也相當用心，除了用各種方法來宣傳之外，還具有自己的主題歌－童安格所創作的『看未來有什麼不一樣』，還將產品引入到一般超商中，可說是費盡心思。在一般區中，則是一般參展廠商的天下，各式各樣的軟硬體雜陳，令人眼花撩亂，不由得放慢腳步來一一參觀。其中皇統光碟新代理的『真人快打 3』(Mortal Kombat 3)及 id 及 Raven所合作的，即將推出的『Hexen』則是玩家所關心的焦點。資訊文化街是資訊產品展中的另一區，內容以資訊界所出版的書報雜誌為主。

松山新館為此次資訊展所另闢的展售館，其中聲勢最浩大的，便是一樓的蘋果館。此次 APPLE 所主打的，是新推出的威力貓系列，現場還有購機滾球得大獎的活動來吸引參觀民眾採購。二樓的會展中則有知名的大宇資訊，其展示了即將推出的Miss阿性、L-MAN 等遊戲。三樓較醒目的，則是超級電視台的電腦搶鮮報節目，不僅現場備有電視牆來播放其節目內容，還有現場SHOW IN站活動，參觀民眾可以在現場表達自己對目前資訊界及未來發展的各種看法。地下一樓則是所謂的資訊界相關產品之攤位，相對地人潮就少了很多。

在搭上前往松山車站的專車之際，記者一方面整理所收集到的資料，一方面則回想著這次資訊展的內容。一般來說參展廠商變多是件好事，不過也希望主辦單位能夠注意並篩選一下，以維持會展的水準，並讓會場中能夠有更好、更多的資訊產品展出。









PC族總動員年度普查 隆重登場

時值新歲，由軟體世界雜誌社主辦的PC族總動員年度普查活動，即將於春節特別號（83期，二月號）隆重登場。此項普受國內電腦資訊同好重視的年度盛會，儼然已成一份有別於官式文獻之另一重要參考依據。有鑑於台灣資訊電子相關產業之蓬勃發展、市場現況及趨勢潛力，並拜無遠弗屆的資訊網路所賜，軟體世界雜誌於全球之知名度正逐漸擴增；在所有讀者、業屆的熱情支持與特約作家、編輯、協力廠商的參與下，軟體世界雜誌除擁有國內同質雜誌之最大發行量外，更獲國外遊戲出版公司之肯定；使本刊貫徹為全球華人提供更多服務的目標奠下良好基礎，本刊特此感謝遊戲公司提供獎項贊助之盛情，更將持續與國內外之廠商保持緊密之連繫以提供讀者更多元的資訊。由於不少出版公司關切本活動之開展時間並傳達贊助本活動之熱忱，本期除鄭重發佈PC族總動員之相關訊息外，先行發佈已經匯集於社內的近百項由國外出版公司所提供之原廠獎項及贊助公司名單，並致上感謝函。此外，本刊仍竭誠歡迎國內出版公司共襄盛舉。鑑於作業時效，國內廠商獎項贊助截止日期為85年2月15日，並將於3月號（84期）一併公佈獎項內容與贊助廠商名單及感謝函。

Notice of appreciation

We, The Soft World Magazine, would like to express our appreciation to the following companies for giving us full cooperation, which enables us to provide the world-wide Chinese with update information of their products.

Access Software
Accolade
Activition
Akklaim Entertainment
American Laser Game, QQP, Her Interactive
Broderbund Entertainment Company
Cyberdream
EA Sports
EPIC Megagames
Faiola davis public relations
GTE Interactive Entertainment (Neale-May & Partners)
Id Software (Technology Solutions)
Interplay

Lucas Arts Entertainment Company
Maxis
New World Computing
Origin Systems

Sierra On-line
Sir-tech Entertainment
Strategy Simulation Incorporated
Virgin Interactive Entertainment (KillerApp Communication)
(list in alphabetical order of the company names)

Mindy Cook
Leila Pflager
Maryanne Latiaf
Alan B. Lewis
Gail Rubin
Laura Olfon
Andrew Balzer
Randy Beverly
Craig Lafferty
Eric Lindbom
Michele Bernhardt
Lori Mezoff
Sue Ganz
Cathy Harvey
Julie Roether
Tom Sarris
Sazanne Nelson
Rozita Tolouey
David Swofford
Tarasa Potts
Susanne Hill
Shari T. Mitchell
K C. Conroe
Julie Gladderf

The Soft-World Magazine

Marlen A. Lee　*Wen-Ching Chung*　*Allen, Cheng-Yu Chuang*



獎項內容

We hereby specially thank to the following companies for generously sponsoring the prizes for our annual voting activity.

Activision	MechWorrior 2 Cap（鐵甲爭霸戰 2 帽子）	10
Broderbund Software	Where in the world is Carman Santiago?（卡門．聖地牙哥 Windows 95 版）	10
Cyberdream	I have no mouth and I must scream mousepad（無聲狂嘯 滑鼠墊）	10
EPIC Megagames	T-Shirt	2
GT Interactive (Technology Solutions)	Mortal Combat 3 poster（真人快打 3 原版海報）	10
Maxis	Simcity 2000 Software package（模擬城市 2000 windows 95 版）	2
	SimIsle Software package（模擬島嶼）	2
	SimTower Software package（模擬大樓）	2
New World Computing	T-Shirt	2
Origin systems	Origin music Album vol 2 (Origin 遊戲音樂 CD)	10
Sierra On-line	SWAT poster（警察故事Ｖ：霹靂小組原版海報）	19
Virgin Interactive (KillerApe Communication)	Command & Conquer Hat（終極動員令 紅色帽）	22

(list in alphabetical order of the company names)
,with greatly appeciation

The Soft-World Magazine

PC族總動員 預訂流程

⊙元月號雜誌發佈國外廠商贊助獎項名單
⊙隨本刊 2 月號夾放 PC 族總動員年度普查表
⊙2 月 15 日國內廠商贊助收件截止（獎項贊助連絡人：本刊編輯助理　范家珍 分機 223 ）
⊙3 月號（ 84 期）發佈國內廠商贊助名單及獎項內容，並致感謝函
⊙4 月 30 日 PC 族總動員年度普查截止收件
⊙5 月號（ 86 期）公佈 PC 族總助員統計結果，並送出各獎項
【流程若有異動，敬請隨時留意本刊發佈之相關訊息】

新春開彩　訂雜誌
吉鼠開運　好手氣

訂閱軟體世界雜誌　好禮相送

即日起至 85 年 3 月 31 日止（以劃撥單上郵戳爲憑），凡訂閱軟體世界雜誌一年份，除享訂戶優惠價免受雜誌價格可能調動之影響外，更有機會參加下列獎項抽獎

獎項內容：

★第11小時遊戲 10 套（第三波文化事業提供）
★第11小時T恤 50 件（第三波文化事業提供）
★三國演義 II CD 版遊戲 10 套（智冠科技提供）
★烈焰剛狼傳遊戲 20 套（智冠科技提供）
★新蜀山劍俠遊戲 10 套（智冠科技提供）
★軟體世界雜誌期數自動延長半年 20 名（軟體世界雜誌社提供）

	新訂戶	續訂戶
半　年	1100	1000
一　年	2100	2000

戶名：謝明奇　　帳號：40423740
◎以上費用以平信寄出
★如需掛號，全年請另加624元，半年請另加312元
● 活動截止日期：即日起至 85 年 3 月 31 日止

專訪特派員／劉姥姥

馬場大亨



"馬"臉的歲月

今兒個為您專訪的是〝紅螞蟻工作室〞的諸位伙伴們。說起紅螞蟻這個名兒，可不是那個紅螞蟻合唱團解散後另謀生路的一個團體，他們這個工作室的份子是來自各大學及相關院校畢業的高材生所組成，共有企劃1名，程式6名及美術 17 名，是個蠻 Big 的工作室，所面世的遊戲目前除了那個大女人主義的「大銀河物語」，就是現在的『馬場大亨』了，由於工作室的工作氣息十分濃厚，人人樂在工作，抵死不願透露其他私事及秘聞，所以劉姥姥只得使出壓箱底的寶貝，以老年人的最後魅力，為您挖挖挖…出馬場大亨幕後製作之真象！

劉姥姥（以下簡稱姥）：

這位認真的兄台，台灣目前並未開放賭馬這項活動，請問您『馬場大亨』（以下簡稱『馬』）這個遊戲的構想來源是哪？

某帥哥：

其實遊戲的企劃兄本身就是一個好賭馬的激進份子，曾經特地數次跑到香港沙田馬場做實戰推演，一擲數十萬元，一賭為快。因為幾乎全軍覆沒，故〝憤而〞想出了這個遊戲，主要告訴世人，賭馬是一種在高度發達城市中最能舒緩壓力的運動，也是另一種體育活動，不過還是以提供玩者失敗多次的經驗為主，並加上企劃兄在港多日逗留觀察各馬匹動態、各馬房新聞及馬主、練馬師及騎師之間關係的研究，有了這個集賭馬、養馬的遊戲。



▼▶紅螞蟻工作室的內部工作情形

姥：

很好！改天介紹我孫女給你認識一下！又請問這邊這位小哥，喲！您的髮型真酷！可否介紹『馬』之程式及畫面？

某酷哥：

遊戲是以 WATCOM－C保護模式寫成，因為特別想為各個階層的玩者所寫，所以設定上十分的簡單，在安排馬及人的工作都不刁難玩者，全部以選單式表現，而且全部以滑鼠左右鍵點選即可，連填馬票及選人才、挑馬都是，唯一可爭議的是在如何填馬票、如何選人才、如何萬中選一挑出一匹好馬，這些是準備讓玩者自行體會的。而在美工方面所用的工具為 Deluxe Paint 、Animator PRO及Photo-Shop ，玩者所選用的人頭代表圖及馬的玉照都是以真人真馬表現，資料來自各年鑑及借用某些親朋好友的臉蛋一用。可以看見640× 480 Super VGA 256 色的細緻畫面，而一些訓練過程的動畫，則是一部份實地取材，一部份採繪製，因為畢竟真正馬房的調教手法是不輕易示人的，而為了增加遊戲的樂趣，一些畫面即以想像中的理想方式來繪製。

姥：

嗯！原來如此，好！回答得很詳細！我還有個待字閨中的老妹妹，就安排給您了！接著請問這位長髮飄逸的小姐，您…啊！是個男的，天！請問您遊戲的特色還有那些…

〝他〞說：

遊戲主要目的是讓玩者經歷養馬的辛酸、選馬的眼光試煉及賽馬賭馬那種暴贏暴輸的感覺，最終是要將自己的財產推向最高點，躋身大亨排行榜第一名。想想叱咤眾馬房，所有頭號馬王都是自己的馬的那種成就感，您就不能不感到興奮。但這所有的榮耀都要經過痛苦甚至貧苦的過程，雖然口袋有三十萬大鈔，但雇人、買



Soft World News

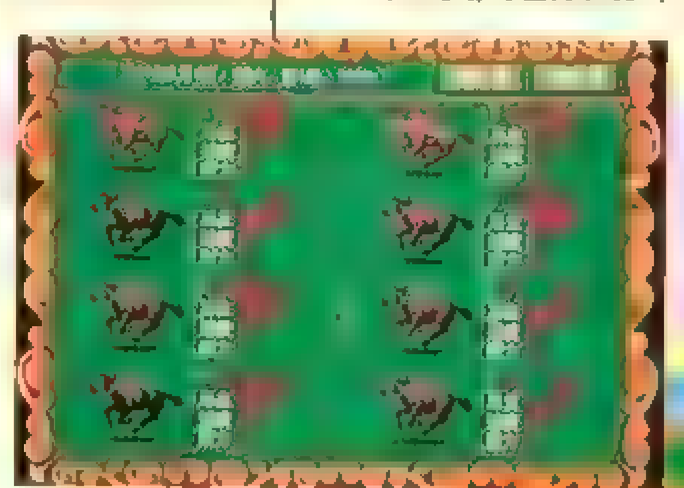
馬就用去不少，而在山路、障礙、場地、水坑等訓練中雖會增加馬兒的基本屬性，如速度、體質、耐力等，也會有火氣上升、體重過輕或訓練過度招致馬兒受傷、病倒等不幸事件，甚至在一些放牧、洗溫泉、針灸等休閒活動中，玩者擔任的馬主還得為享受假期的馬付出不小的費用，完全讓玩者了解〝天下沒有白吃的午餐〞及〝使用者付費〞的概念。至於跑馬場上的狀況可就更多了，遊戲的特色就在處於不能完全掌握的情況下，還得去拼命掌握還有一些養成過程中遭遇的困難解決。

姥：

唉！回答得太帥了！連我老人婆都心動了…（是人，不是馬哦！）好！這個內定給自己。再來這位老大哥，您可否說說遊戲的音樂及音效呢？

大哥：

我有您老德高望重嗎?遊戲的音樂是請到南部知名的錄音編曲師為其製作，有高昂激越的，也有輕鬆愉悅的，而音效更不必說囉！沒有聲嘶力竭加油聲的跑馬賽，簡直是沒有競選宣傳車的選戰，遜色極了！遊戲的製作有考慮到跑馬場現場錄啦！現在還不知道。還有一些人聲語音屆時也會加入。



姥：

我老人家的聲音還算甜美，可以 Part time 下啦！最後請問總監製楊第先生，您和全部參與工作人員製作『馬』之甘苦及期許。

楊：

縱觀目前市面上的賽馬遊戲多以日式風格掛帥，對國人來說，不夠親切。『馬』是以全中文顯示及語音為遊戲市場注入一股新氣象，並深入淺出介紹養馬、賽馬、賭馬這種尚未開放的運動，希望國內躍躍欲試的玩家能未開放先起跑，對此種娛樂性頗高的運動有一個客觀而整體的初識。當然遊戲的製作過程中也有很多難以突破的地方，例如資料的搜尋及畫面的更改等，我們如此的盡心盡力也無非是希望能讓玩者一面獲得知識，一面享受樂趣囉。

姥：

對了！老身我也在電腦前為遊戲奮鬥了數小時，覺得遊戲還蠻耐玩，在某些設定上也算合理，沒有練功、打鬥及援人的解謎，但卻有養成策略的成份存在，需要好好計劃一下。而其他 19 位對手的實力及成長度也不容忽視，他們個個都不是好惹的有錢人。好啦，大伙兒！今天就嘮叨到這裡吧！



據銀河飛將IV台灣區獨家代理商憶弘國際表示，該公司於日前收到 EA 緊急通知：

銀河飛將四代因製作進度延後，全世界的發行時間將順延到 85 年 2 月，特此告知各位！

憶弘已去函 EA，督促上市日期最好在台灣農曆春節前，以免讓大家等太久失去商機，為此 EA 表示將盡力和〝ORIGIN〞協調配合。

憶弘國際有限公司
電話：（02）917-9018

歌騰資訊設置電子信箱

歌騰資訊為了增加對客戶的服務，目前已設置 email 信箱：service@sirius.double.com.tw

如果您有服務上或者音效卡的問題，可以利用上述的 email 信箱通知，我們將會為您服務。另外，將來也將可以利用 Internet 連至本公司的 BBS，只要打 telnet bbs.double.com.tw 即可。

除了有個人 email 信箱，可以傳信到 Internet 之外，還有每天可以在倍能資訊站使用 90 分鐘，D/L 100KB 的權力。

歌騰資訊
電話：（02）322-3220
BBS：（02）357-9920

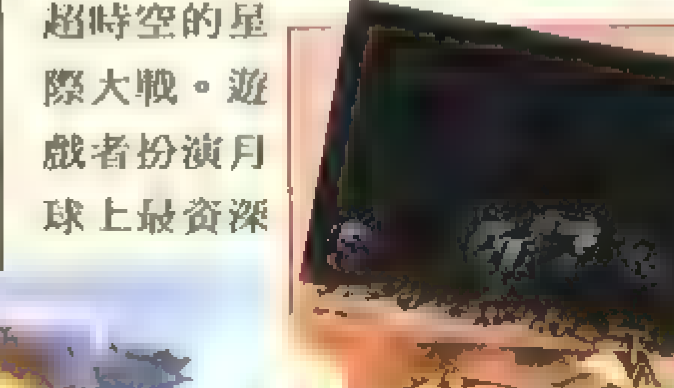
軟世新聞
Soft World News



BMG 跨足多媒體事業

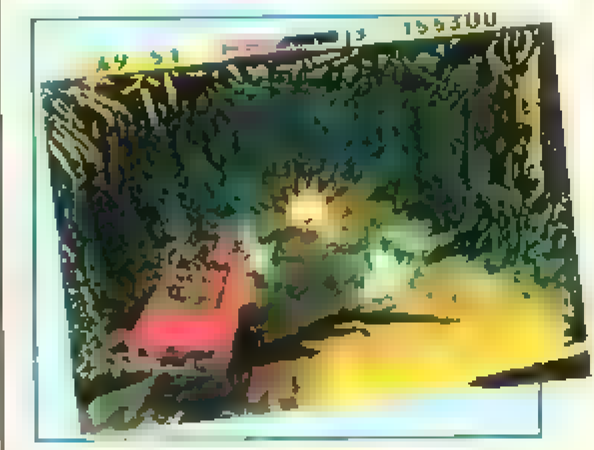
博德曼股份有限公司（BMG），於今年十二月下旬推出三套遊戲光碟，分別爲「瘋狂之翼」、「科幻北極星」和「凱迪拉克大戰恐龍族」。此三套軟體皆由國外的 ROCKET SCIENCE GAMES 公司所設計，經 BMG 代理進口，相信其刺激有趣的內容和精美的動畫表現必能讓國內喜好遊戲光碟的消費者大呼過癮。

「瘋狂之翼」的遊戲背景發生在第一次世界大戰，敵軍正朝向法國的 Belleville 發動突如其來的攻擊，遊戲者的任務就是駕駛著單翼戰鬥機把敵軍擊退並趕出領空。遊戲內容分爲六級，提供了國內消費者最喜愛的空戰遊戲，卻沒有令人感到失望的模擬飛行，使用者一旦進入遊戲狀態中，便開始一連串激烈的戰鬥任務，精彩刺激的攻擊行動配合上逼真的飛行畫面讓遊戲者彷彿置身在真實的空戰中擔負著捍衛國土的重責大任。



「科幻北極星」則爲超時空的星際大戰。遊戲者扮演月球上最資深的飛行員，必需駕駛著北極星號並載著貨物躲過太陽系自動警衛車、尤塔尼 505L 警用太空巡洋艦、太空警衛船（AX）、安全警察（GNAT），自動彈跳坦克車和其它貨車司機的攻擊追逐，在一定的時間內逃離月球。遊戲者必需非常小心，否則些微的疏忽就可能造成致命的後果。

「凱迪拉克大戰恐龍族」的遊戲故事發生在公元 2020 年，地球因嚴重破壞生態平衡而發生一次大災難，的人躲在地底下等待著回到地面成爲新社會的領導者。但數百年後，當人們回到地面上重見陽光時以世界卻已改變，地球上滿是大屠殺後的景象，滿目瘡痍、叢林遍佈…甚至還有恐龍隨處出沒，這時遊戲者坐在 53 年的凱迪拉克車上，通過充滿荊棘和危險的叢林，躲過恐龍的追逐並打敗意圖破壞生態的入侵者，尋找能協助人類維持生態平衡的古里斯種族，小心並且謹慎的對抗入侵者否則災難將會重演。



此三套遊戲光碟皆可於 DOS 和視 95 的環境下啟動，並設計在 2 倍速以上的光碟機執行。除此三套遊戲之外 BMG 並計劃於明年二月再推出 BERMUDA SYNDROME 等更新的遊戲光碟軟體。

博德曼股份有限公司
電話：（02）7882121
傳真：（02）7885150

凱蘭迪亞傳奇 III 瑪爾寇的復仇

中文升級活動舉辦中！勿錯過機會！

第三波文化事業爲服務購買凱蘭迪亞傳奇 III（瑪爾寇的復仇）英文版的客戶，特舉辦「中文升級活動」，只要是購買由第三波所發行的本套遊戲軟體之使用客戶，均可憑回郵信封及工本費獲贈中文升級版程式一套。

第三波文化事業表示，爲讓國內玩者享有與國外同步分享凱蘭迪亞傳奇 III（瑪爾寇的復仇）遊戲之權利，當此套遊戲在國外發行時，該公司亦在國內推出原版進口的產品。隨後於今年七月再發售中文包裝與中文手冊版。而爲增加遊戲的親和力，降低遊戲者的年齡層，及照顧因語言隔閡而致使裹足不前的玩者，第三波於十一月再度推出全中文化版，包括遊戲訊息已全改中文字幕。

爲服務已購買本套遊戲英文版的客戶，該公司特舉辦「中文升級活動」，只要是擁有中文升級版程式的使用者，均可輕易的將原英文版的訊息更新成中文。消費者只要附上回郵信封及工本費 200 元郵寄台北市復興北路 231 巷 19-1 號 4F／第三波文化事業 業務支援課收，歡迎購買本產品消費者多多參與。

第三波同時表示，本升級程式只適用在第三波所發行的版本，如遇水貨或盜版產品者，安裝後如有任何後果該公司一概不予負責，敬請消費大眾多多支持智慧有價，尊重智慧財產權。

第三波文化事業
電話：（07）7136959


最好找熊貓
1994.1. 西遊記 橫捲軸動作
1994.5. 爆笑躲避球 運動類
1995.8. 爆笑保齡球 運動類
1995.10. 天才寶寶大進擊 益智問答
1995.11. 格鬥悍將 快打動作
1995.12. 西楚霸王項羽 角色扮演
本公司專屬BBS站將於85年1月1日
正式開站
BBS:(02)2323393
國人自製遊戲的驕傲
熊貓軟體股份有限公司
TEL:02-2326045
FAX:02-2320043
BBS:02-2323393



熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393



全家人的熊貓益智樂園



真正寓教於樂的歷史RPG

熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393



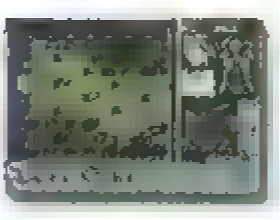
公開神秘人物
趙子龍出場！
1. 連續 PERFECT 二位對手
2. 連勝八位對手，無負場。
選擇趙子龍秘技 — 請在人物選擇處輸入
1P玩者輸入19668101
2P玩者輸入19668102
這時就會出現趙子龍，玩者再按任一拳，腳鍵確定
若問誰能擔此名
唯我趙子龍
秘
秘辛公開
TOUGH GUY
格鬥悍將



力拔山兮氣蓋世，孰可取代之？
西楚霸王
項羽
歷史戰略RPG
縱橫楚漢，
獨霸群雄
壯觀浩大，一男子脫口而出「彼可取而代之！」
的時代創造他的歷史
項羽和秦軍將領展開一場生死決鬥！
項羽和秦軍展開戰鬥！
熊貓軟體股份有限公司
TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393

華義為您引進98的經典
支支強檔部部精彩
燃燒你的每一分慾望！、
震撼你的每一個細胞！




在歐姆尼獨立戰爭的延續下，新仇舊恨在一夕之間暴發，女神再度飛舞於戰火中。




一手導演美少女麻里子的高校生活，一年的光陰，將會發生許多料想不到的事情。



指揮特殊部隊，將和犯罪組織、恐怖份子以及反戰亂組織展開一場世紀之保衛戰。

創造歡樂的遊戲王國—華義國際

華義遊戲世界，

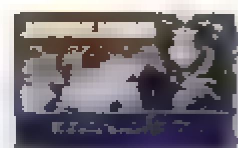
讓您眞正大開眼界。





精緻的螢幕保護程式
遊戲中看不到的漂亮
畫面，喜愛『特勤機
甲隊』就萬勿錯過。





背負著一段坎坷血腥
的歷史，獸人們爲追
求事實的眞相，展開
一連串驚險的旅程。



給華義一個深深的Kiss

相信你已經擁有Kiss認同卡

但是你或許不知道用它來購買華義的遊戲

也可以享受九折的優待哦！

因爲華義永遠與青春同行。

Kiss華義，Kiss年輕。

招募精壯男丁

自認身手不凡、敏捷過人、能操耐勞、體力高超而且熱愛運動的眾位好漢。想不想一展你的長才呢？只要你符合以下的條件即可參加。

條件一：壘球愛好者

條件二：華義特勤

華義高雄分公司正在招兵買馬，你感嘆英雄無用武之地嗎？這裡歡迎你！

報名方法：郵寄以下資料至華義高雄分公司即可。

1．姓名　　5．聯絡方式
2．年齡　　6．職業
3．地址　　7．可練球時間
4．電話　　8．附一吋半身相片兩張

北·中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL:(02)581-2672
FAX:(02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL:(07)726-1103
FAX:(07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添
置商業中心10F
TEL:852-7718138 FAX:852-3850686

新加坡總代理/
MICRO BETA
TEL (65)566-3138
FAX (65)566-3156



Schwarzschild EX

銀　　國　誌

鉄鎖の星群

深邃的宇宙，
隱藏著重大的陰謀——









[illegible]宇宙的戰場！

日本工畫堂繼「特勤機甲隊 2」後又一年度巨獻！



Schwarzschild EX
鉄鎖の星群



利萬馬爾



傑斯梅亞

輝煌內容搶先公開

- 把「三國志」搬上太空舞台，故事內容更勝「三國志」，加上「星際大戰」式的電影配樂，絕對震撼，請小心你的耳膜。
- 多達二十種的指令可供選擇，包含軍事、人事、外交等。
- 多位各擅勝場的司令官供你調度
- 可開發十六種功能各異的軍艦，從突擊艦到航空母艦應有盡有。
- 豐富清楚的情報查閱系統，從本國的各項情報到全星系的所有消息都能查詢
- 創新設計的戰爭場面，讓你親自操控各艦隊的行進路線，也有十多種進攻策略可供挑選

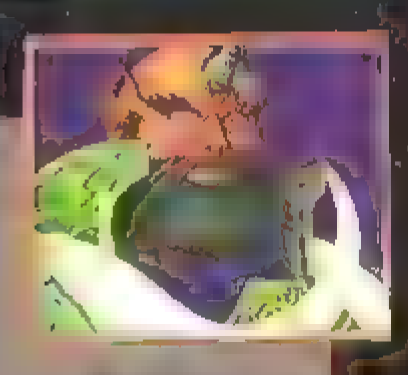


卡魯戴依

休貝多薩



朵拉米



皇國解放機構

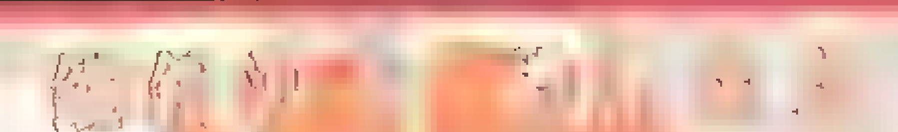


耶利斯·艾·卡魯



比諾·瓦爾

穆斯卡



送您大大的紅包

讓你有意想不到的新年賀禮

驚喜　精美好禮來

買就送哦！



比諾·肯利





北·中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東二街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T泰豐商業中心10F
TEL:852-7718138 FAX:852-3850686

新加坡總代理/
MICRO BETA
TEL (65)566 3138
FAX (65)566-3156

華義國際
HWAEI INTERNATION

讓世界在我腳下沸騰

布雷諾大陸上瀰漫著腥風血雨，沒有人知道這場
戰爭何時開始、何時結束，因為知道這件事
的人已經沒有一個存活著。

遊戲開始時可從三個國家中選擇一位主角。

RPG式的城鎮設計，購物或雇請傭兵任君選擇。

戰鬥時可使用十多種魔法，動畫效果氣勢逼人。

獨具風格的遊戲介面，一切都在你的掌握之中。

遊戲特色

- 超強人工智慧，電腦可代替你自行戰鬥。
- 電腦自行戰鬥時可切換至戰鬥畫面，並可由你取得控制權。
- 戰鬥時人物放大數倍，魔法聲光效果魄力逼人。
- 遊戲中的時間單位、人物移動速度、戰鬥速度等可任意調整。
- …可隨時呼叫…、…裝備…的…解你燃眉之急。
- 人物眾多，將領均以圖示置於螢幕下方，各種狀態會立即顯示。
- 嶄新詳盡的人物資料查閱，設計成「聖經」一般，更可以讓你記錄所需資料。
- 地圖有三種顯示模式，各國在地圖上是以不同的顏色區分，查閱方便。

北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL (02)581-2672
FAX (02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX.(07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F
TEL 852-7718138 FAX 852-3850686

新加坡總代理/
MICRO BETA
TEL (65)566-3138
FAX (65)566-3156



直接向您的遊戲功力挑戰!!

知名漫畫改編之正統冒險RPG遊戲—





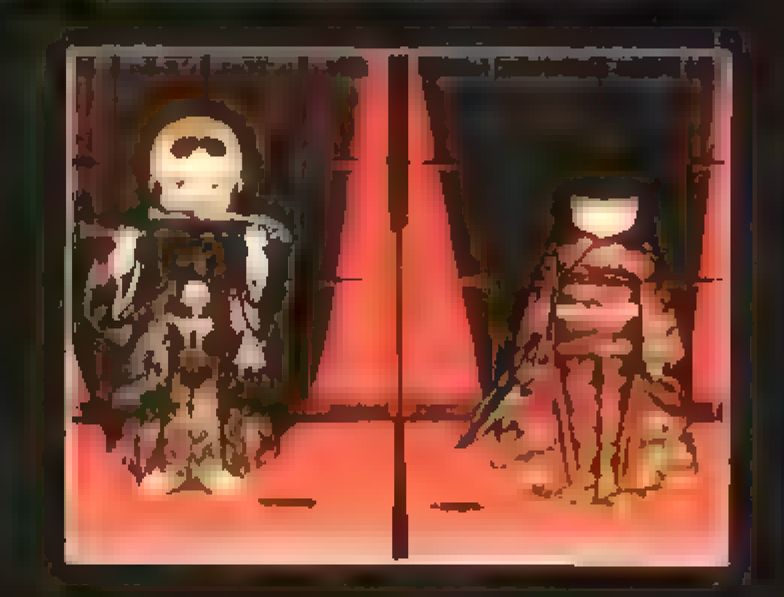
96年賀歲強片

三月強力隆重登場!!

龐大的故事內容，精彩且充滿刺激的冒險故事，
即將呈現在您的面前，如果您自認功力不俗，
就請您千萬不能錯過這部超強製作的冒險RPG。

為了尋找被妖魔附體的青梅竹馬—朝子
太郎帶著一群奇異可愛的好伙伴『背後精靈』
開始了一場艱辛困苦的長途之旅……
他們將如何對付襲擊朝子的惡靈呢？

這是一部空前浩大的奇幻冒險故事，
由日本命名畫家『手塚治虫』精心的描繪下
勾畫出這部美麗的動畫及豐富的人物情節
耗時三年傾力製作，是部不可多得的巨作，
現在，它將呈現在您的眼前……







卍 PSY幽記

北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL:(02)581-2672
FAX:(02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL (07)726-1103
FAX (07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添
寶商業中心10F
TEL 852-7718138 FAX 852-3850686



SCREAMER

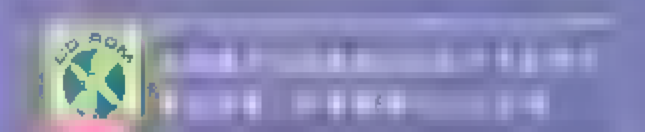
驚爆實感賽車

★把大型電玩帶回家！



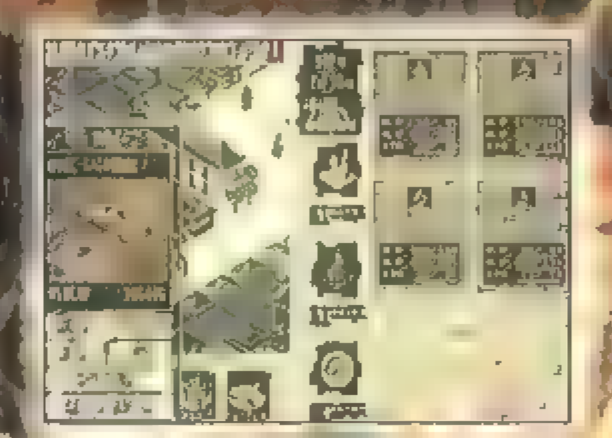


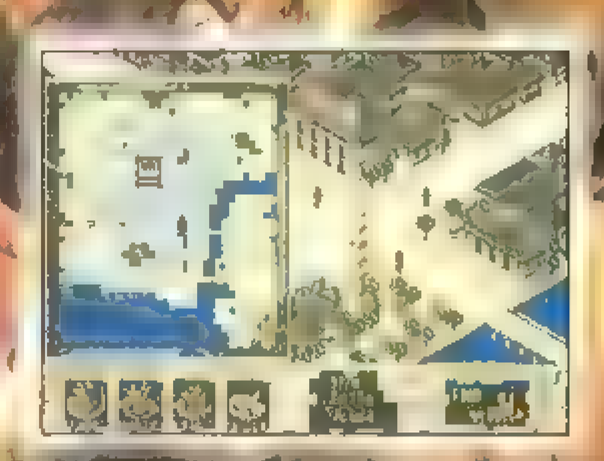














信長之野望
天翔記
中文版
難道只因為它是日本
就甘心服輸了嗎
KOEI遊戲系列的典範之作，
三國志系列並駕齊驅，藉由
您可以更瞭解日本史實。
精選來函照登以饗讀者
並感謝各位信長迷之熱烈支持！
▶認識日本戰國時代魅力的最佳途徑！(龍潭/陳讀友)
▶不論是內容或是操作界面都不錯！(和美/陳讀友)
▶善變的時代，善變的遊戲！(板橋/陳讀友)
▶享受成為一代梟雄的樂趣！(后里/黃讀友)
▶信長信長好男兒，桶狹一戰天下名，
本能之變化永恆，一切真如夢與幻。(內湖/陳讀友)
▶信長之野望是我一頭栽進電腦遊戲的原因！(新莊/陳讀友)
▶一個讓我自SEGA到PC GAME！
一路跟三國志系列一樣令我著迷的GAME！(仁德/柯讀友)
▶最強男主角換你做做看！(竹北/周讀友)
▶智比三國/勇齊水滸/壯如蒼狼！(台北/洪讀友)
KOEI
第三波文化事業股份有限公司


自組電腦
的
權
威

彩虹高科技

最強悍的3D射擊遊戲

三種遊戲模式：戰鬥、射擊、機智

640×

320×200

CYBER CLASH

彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL：356-9166
FAX：391-2484

劃撥帳號：18064246
戶名：陳重慶


香噴噴！火辣辣！
在妖異的氣息中，
來一桌又麻又辣的情趣麻將吧！
由超級嫵媚的對手群傾情對打，
還有魔怪的劇情刻劃海海人生，
讓我們一起紙醉金迷、
在麻將桌上冒險走一回！

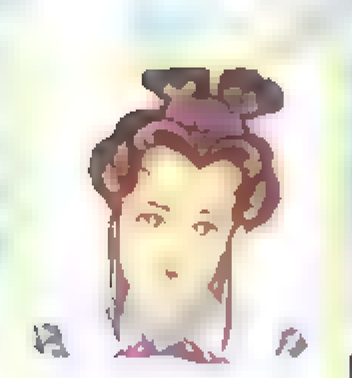


十六張麻将王。


新蜀山劍俠

俠女、仙客、妖人、至寶、飛劍等情怨糾纏的奇幻詩篇

還珠樓主原著　倪　匡新著



俠女李英瓊冒險的第一次：

她
將斬盡江湖上為非作歹的老妖魔怪
將促成年輕情侶、老夫老妻的宿世佳緣
將獲得百世難得一見的奇珍寶劍
將得到暖暖的友誼及見識人世間的醜陋
將習得御劍的法門及煉術的妙招
將掀滿天風暴，發掘一樁沉冤
數十年的不共戴天之仇

山村歲月無甲子，秋去春來不知年，這是新蜀山劍俠中的一個場景，也是主角李英瓊即將經過的地方，讓我們瞧瞧這兒的村民有多淳樸！

鈔票強強滾！

沒有錢可是萬萬不能！

I ♥ Money!

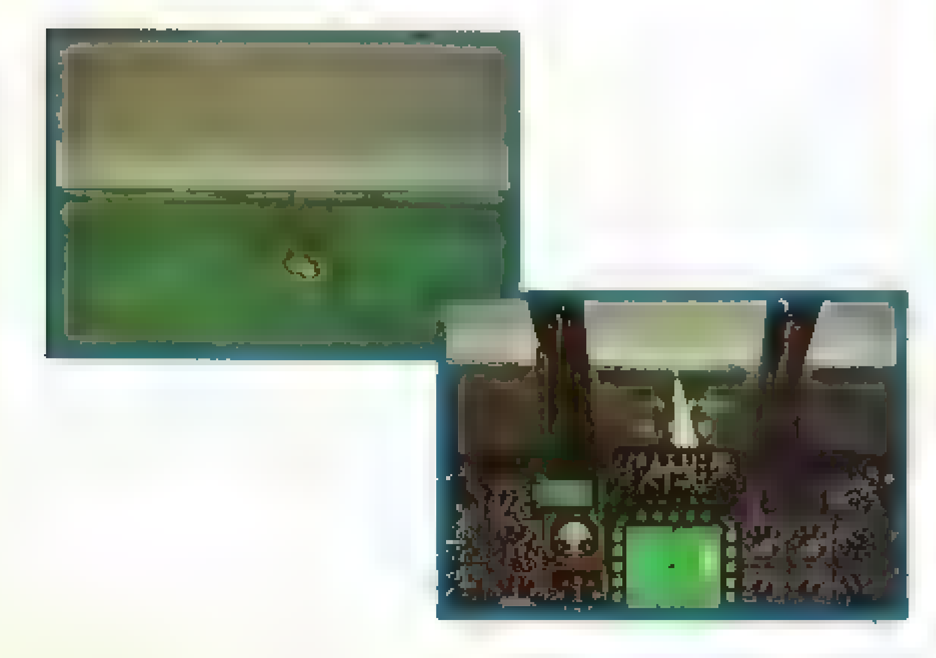
連續數月排行榜榜首！
上市狂銷大賣數萬套！
各位有理想、有抱負的玩家們？
您買了嗎？
各位想賺錢、想發財的朋友們？
您賺了嗎？

- 融合傳統紙上大富翁及 遊戲特色。
- CUTE版娃娃為主角人物。
- 建造理念、土地價值及商業手段都有。
- 可四人同玩，現代各型商店全部出籠。
- 三幅主地圖畫面。

軟體世界
智冠科技有限公司

享受傲嘯長空的飛行成就，
備得大小戰役之驚險樂趣，
--呈現給你一架實實在在、
結合速度與致命武器的戰機！

- 有訓練任務，幾近亂真的模擬器功能及戰役。
- 雙座駕駛艙，夜間飛行功能，各項系統、儀表及戰機優缺點詳細列出。
- 各式炸彈、空對空飛彈、空對地飛彈等武器。
- 多種出生入死之任務，讓您一手策畫，完全包辦。
- 豐富而比例適當的地形地物如由空中俯瞰般自然。
- 巧妙複雜的任務計劃系統，助您了解作戰戰術。
- 擁有適合於新手及老手的遊戲模式。





CT scope™ 鏡王 電腦護目立體放大螢幕

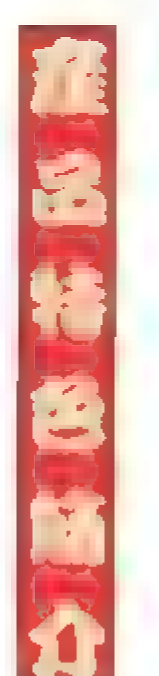
現在您～

只須花一付眼鏡錢，即可享受身歷其境的電腦立體世界……

尖端科技、立體放大、護目雙層保障！雙重享受！







榮獲美國 AOA 協會認證許可授權使用。

消除強光、靜電、光暈反應。

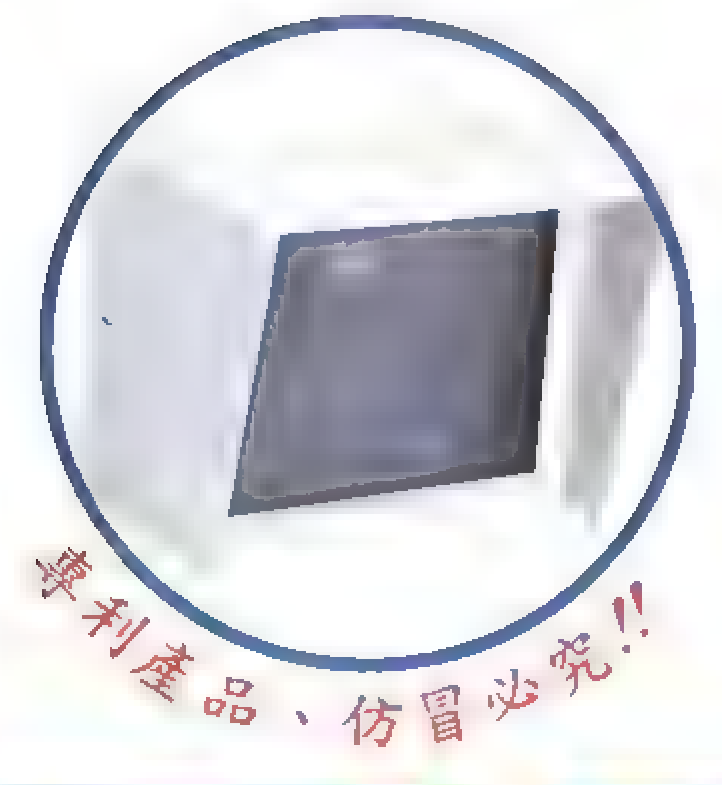
隔離輻射線、紫外線。

特殊防止左右窺視裝置。

改善電腦併發症（ CVS ）。

採強化玻璃、多層膜處理。

五年品質保證。



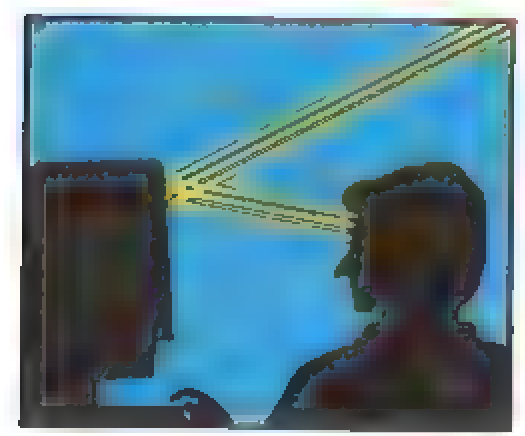
專利產品、仿冒必究!!

本公司響應環保，珍惜資源，您不須丟棄舊有 14 吋之螢幕，透過它馬上讓您「夢想成真」，立即擁有 17 吋之螢幕！！

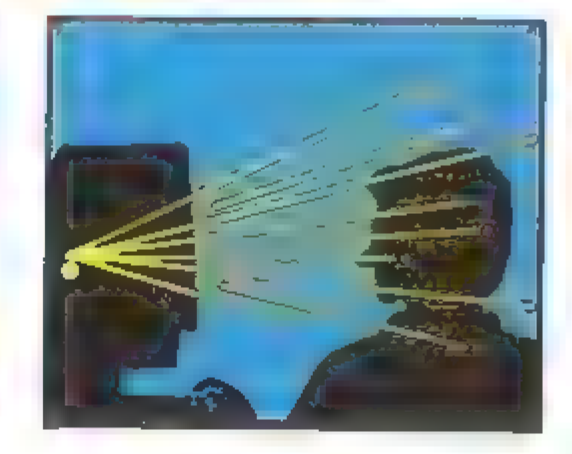
原價：5600 元

優惠期間，特惠價：3920 元

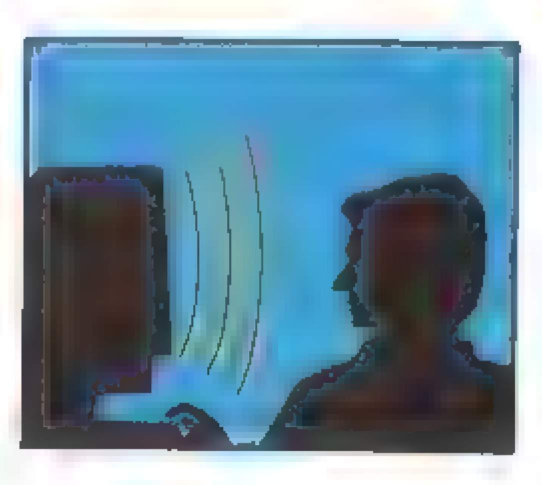
欲購從速!!



防反光 99.3 %



抗輻射 99.7 %



過濾強光 99.3 %



消除靜電 100 %

誠徵全省經銷商

台灣總代理：聯瑜實業股份有限公司

洽詢熱線：(06)269-4848 、(06)269-4849

劃撥帳號：31294946

地址：台南市東門路 3 段 31 號 12F-1

傳真：(06)269-4849

戶名：聯瑜實業股份有限公司

辛巴達幻境奇航

SINBAD IN THE LOST LAND





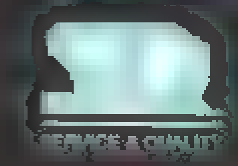










SERVICE & QUALITY


老公！
已經半夜3點多了…
還不上床！
親愛的！
有四架攔截機在追我，
等我破關再睡！
星戰3000AD
讓你“輾轉難眠”的大
結合飛行模擬、太空戰鬥、探險、策略經營，四合一
★多項驚人創舉，耗時四年，全球矚目！
★過去你只操控一部戰機，現在是整個艦隊！
★可想到的宇宙大戰情節，完全實際模擬。
★戰機、衛星、航空母艦…超強軍備。
★每種太空載具，八種飛行模式！
★可扮演反方角色，與正義軍對抗！
★全程SVGA高解析戰鬥畫面。
BATTLECRUISER
3000AD
★獨家總代理★
英特衛多媒體聯合國
INTERWISE,Ltd.
CALL IN熱線：(02)999-6768















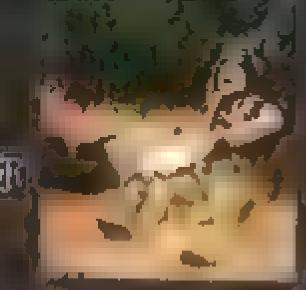
博德曼股份有限公司
地址：台北市南港區南港路2段99-19號
電話：886-2-788-2121 分機 132-134
傳真：886-2-788-5150
互動娛樂事業部





WING NUTS

第一次世界大戰，具有鋼鐵戰翼的空戰英雄升空迎擊了！
時間：1917 年 背景：法國的貝爾維地區你駕駛著「紫威駱駝」號戰機，和一群身經百戰、舉世聞名的空戰英雄，飛入雲霄勇鬥邪惡普魯士魔鬼頭目的領空。
身為美國空軍中尉飛行員比利・康貝爾（Billy Campbell）的你，



在第一次世界大戰中將率領一群堅毅的空中狩獵小組展開冒險行動，在通過 6 項潛藏危機的任務後，勝利才會向你飛奔！

- 結合好萊塢導演真人實景拍攝
- 電影燃燒特效和爆炸場面
- 數位式即時畫面展示，一般 PC 也辦得到
- 電玩操控與畫面動作幾乎同步迅速
- 娛樂性高的精采劇情
- 超過 50 名的敵軍空戰精英對決
- 享受以智過關的樂趣，不限制您的玩家等級

LOADSTAR
科幻北極星
特利・邦汀傳奇
THE LEGEND OF TULLY BODINE





LOADSTAR

命運中的北極星，指引著勝利前進的道路，沸騰的血脈正加速飛駛，你，就是科幻小說中的特利・邦汀（Tully Bodine），你的任務就是要從月球載走一卡車的走私駱駝，你必須以最迅速的動作與思考，閃躲其他競爭的卡車司機，交通意外事故、慢動作的烏龜車以及避開警方和綽號叫「烤麵包怪車」的激烈追擊。



注意！你可千萬不要被席瑞福溫伯勒給逮到，否則你將就這樣被冰凍起來。

- 難以置信的逼真畫面和好萊塢特效
- 來自火箭科學公司熱門的即時影像技術
- 難度等級選擇讓你掌控電玩本身的挑戰性
- 由好萊塢演員演出
- 快速電玩教學使你馬上進駐駕駛座
- 三片光碟









CADILLAC AND DINOSAURS

在人類與恐龍共存的未來，地球第二次的毀滅性浩劫能不能渡過呢？歡迎來到 600 年後的未知年代，在遠古時代稱霸世界的恐龍一族，如今與未來的人類共存，為求生存雙方展開一場危急存亡的殊死戰，外號就叫「凱迪拉克」的傑克，但瑞克和漢娜，當迪開著那輛 53 年的凱迪拉克，將通過一連串潛藏危機的叢林挑戰，面對盜獵者、肉食動物和其他非自然界中的危險，為了阻止地球第二次的毀滅性大浩劫，以及重整地球的自然平衡，凱迪拉克英雄上路了！

- 三片光碟
- 大畫面卡通由如身歷其境
- 來自火箭科學公司熱門的即時影像技術
- 九種毛骨悚然的戰慄等級
- 不是拼命開出存活的路，就是要恐龍死於你的槍下
- 媲美大型電玩的動態畫面
- 可兩人聯合作戰
- 玩者技術等級掌控
- 死亡景象逼真刻畫









CRUSADER NO REMORSE 十字軍



MISSION I

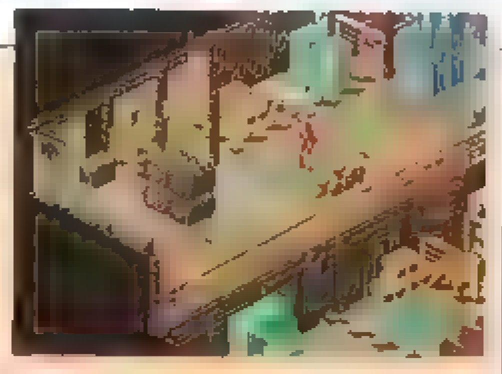
站在鐵架橋上火拼時，切勿讓位置 1 的桶子炸掉，這會連帶使橋面炸開大洞。啟動 2 的電腦以操控 3 的機器人進行屠殺，之後由 4 的電腦裡獲知保險櫃的密碼，打開密碼鎖 5 即可取得 Keycard 。須留意的是，在任何地點進行開鎖的動作前應確認警報器已先行關閉，否則會失效。

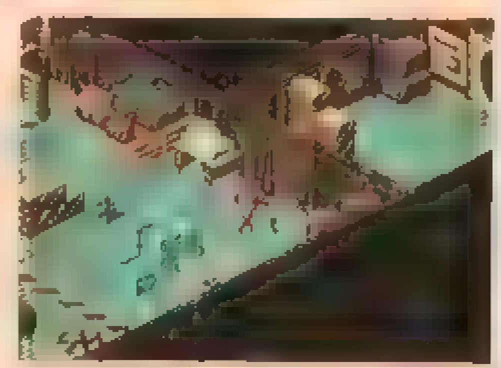


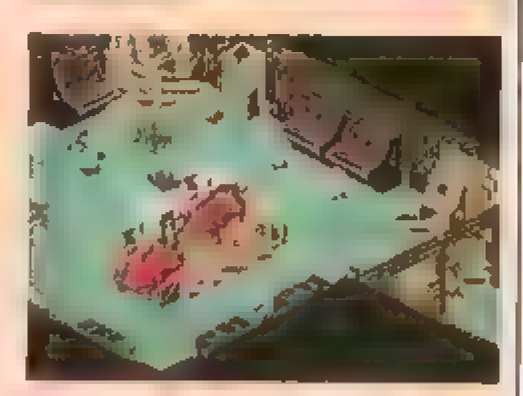
◆伺機解決三人後翻滾到地點 6 蹲著，這樣可以避開砲塔的攻擊。轟掉 7 的一堆木箱後露出開關，這開關可以打開密室 8 ，裡頭有把 GL-303 。



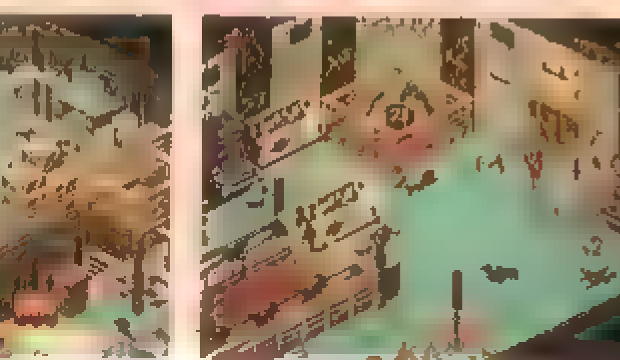
◆扳動開關 9 使 10 出現一條白色光橋，踩動地板機關開門後利用 11 的電腦操控 12 的機器人先解決橋上的守衛，之後待移動踏板移往 10 時再跳上踏板，踏板移到對岸時跳上 12，可利用 13的傳送器回到 10 。







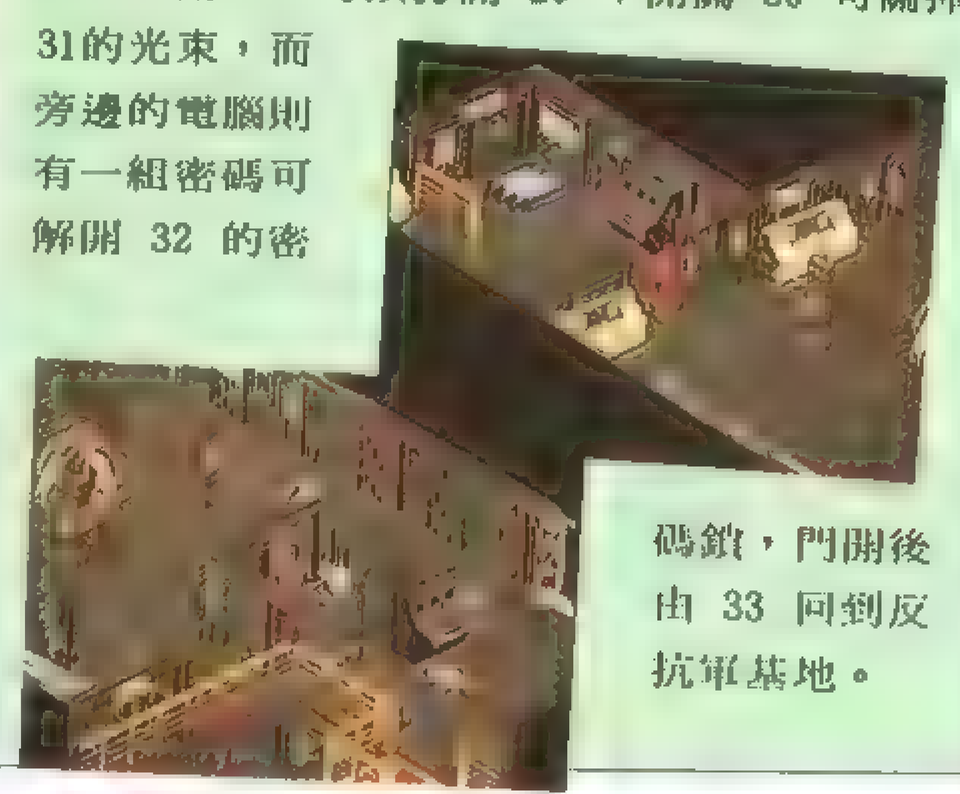
◆14 的電腦旁有綠色 Keycard 可啓動 17 的讀卡器以打開樓下 18 的門，但得先扳動 15 的開關以消除 16 的雷射光速。進入 18 後啓動 20的監視器可打開 19；利用 22 的監視系統操控下一層 23 的砲塔先清除駐守在昇降機門前的一干人後，再啓動 21 的開關以關上入口處的一道磁波門。





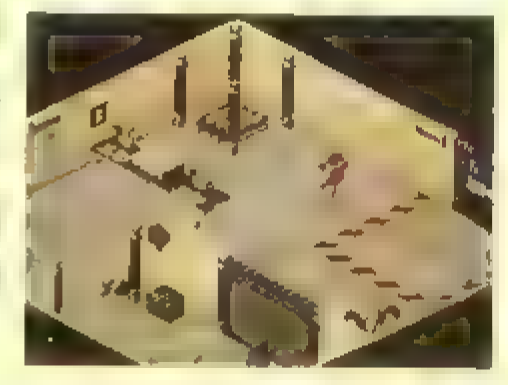
◆將 Blast-Pac 安置在 24 即可引爆 Thermal Coupler，但得躲遠一點。

◆一路翻滾到西北角落扳動 25 皀關以關上 26 的光束；扳動 27 的開關使 28 現身，接著扳動 28 可以打開 29；開關 30 可關掉 31的光束，而旁邊的電腦則有一組密碼可解開 32 的密碼鎖，門開後由 33 回到反抗軍基地。

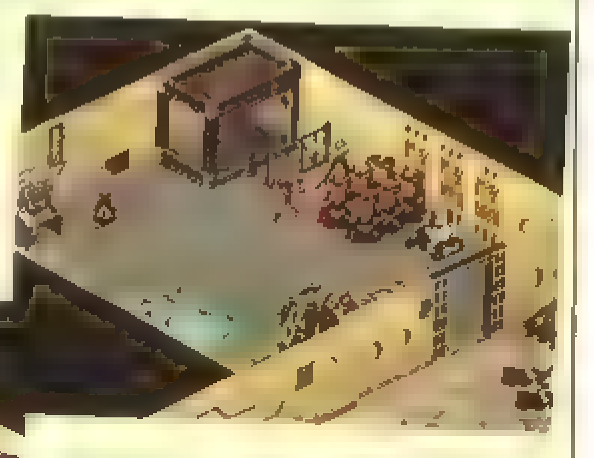


MISSION II

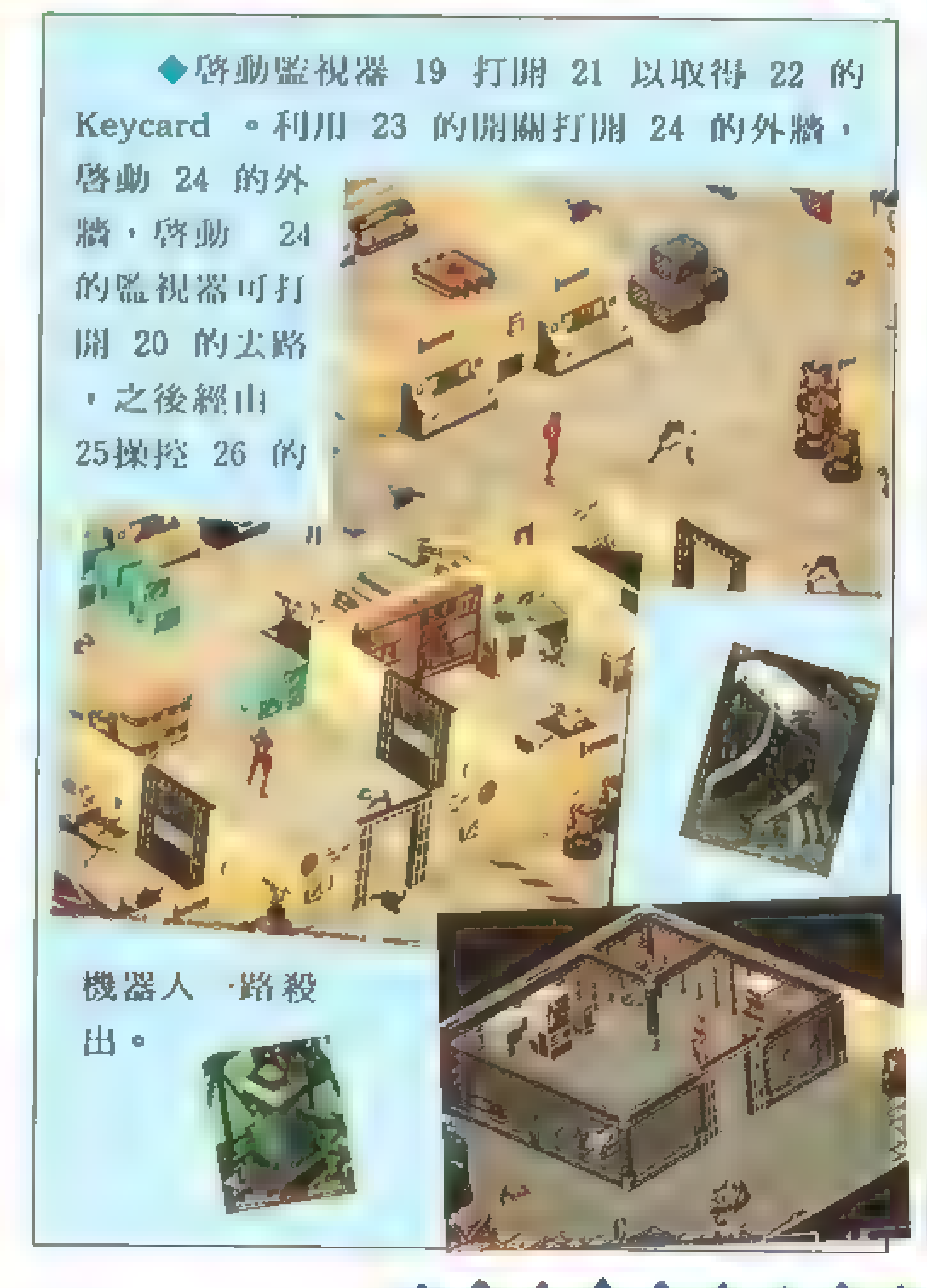
如果不小心被困在 1 的入口時，可斜向往 2 的開關射上一槍即可關掉四周的光束。3 的電腦可關閉警報系統，4 可以打開 5，而開關 6 則能關上地板 7 的陷阱。



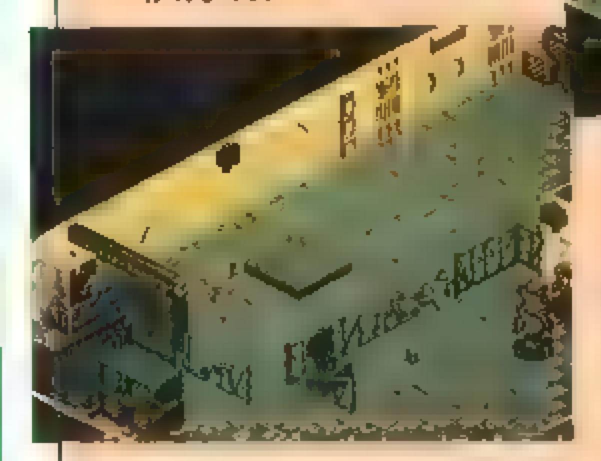
◆快速翻滾進門並取得開關 8 的控制權，利用 9 的機器人對付 10 的砲塔即可。啓動 11的監視器可打開對面的 15，監視器 16 可關閉 12 的磁波；而 17 的電腦則能消除 18 的的兩條光束。往 13 的角柱射上一槍，讓子彈反射向 14 的開關以去除 18 的另兩條光束。



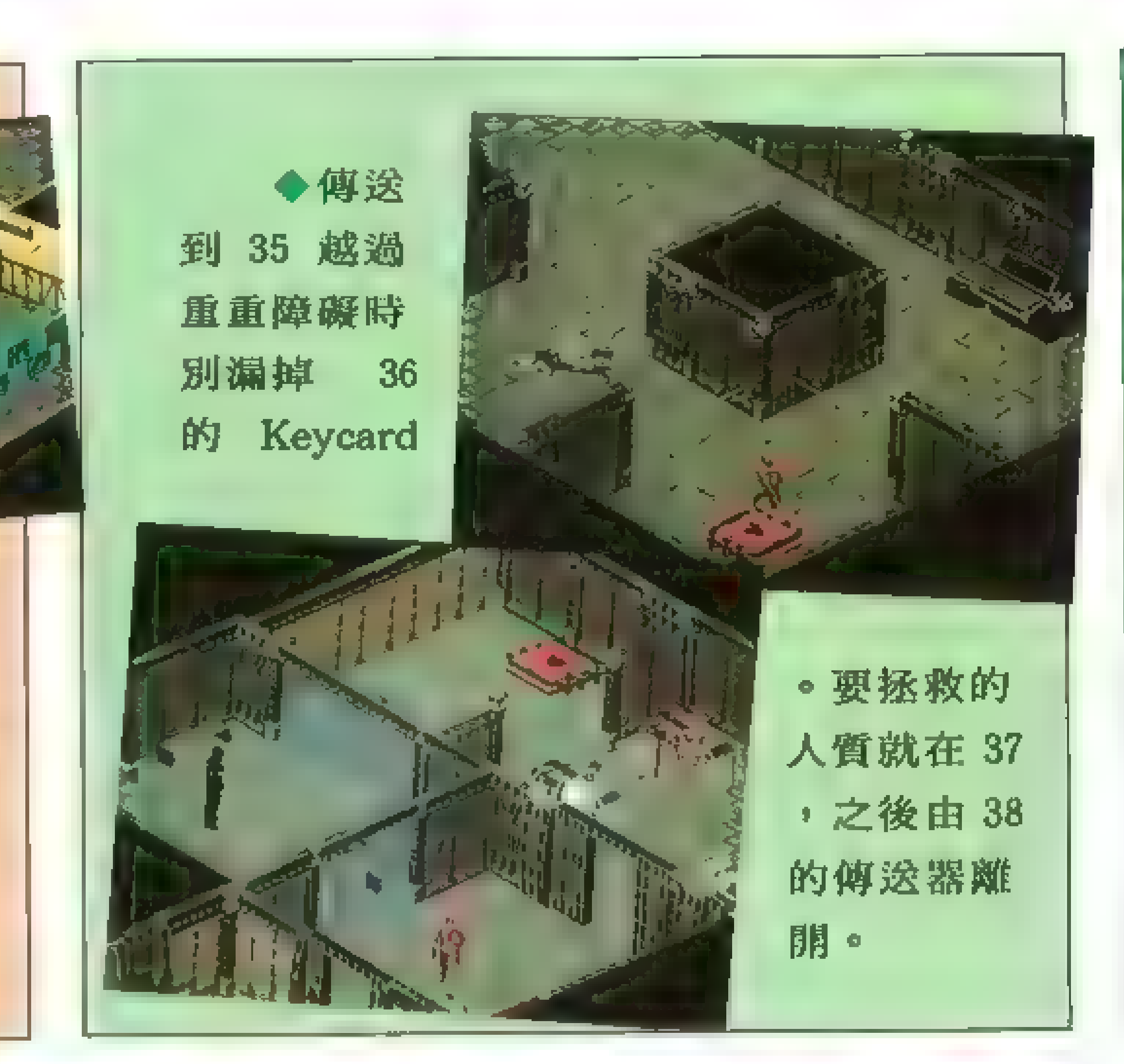
◆啓動監視器 19 打開 21 以取得 22 的 Keycard。利用 23 的開關打開 24 的外牆，啓動 24 的外牆，啓動 24 的監視器可打開 20 的去路，之後經由 25操控 26 的機器人一路殺出。







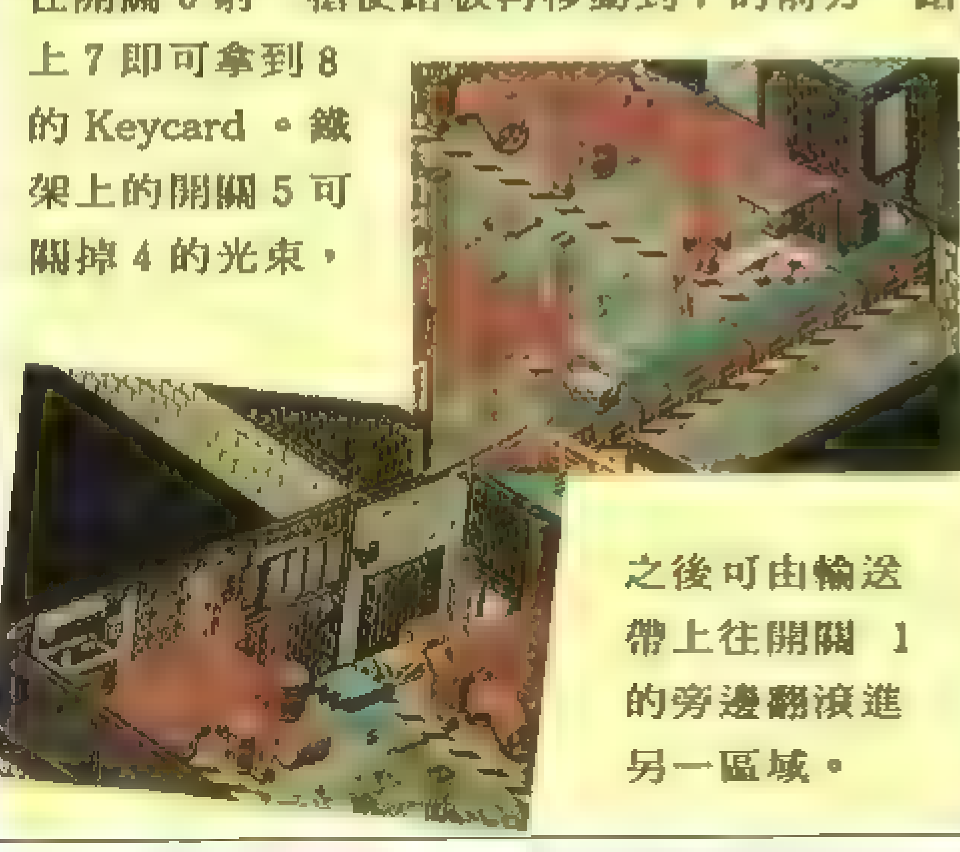
◆快速轉掉 27 和四周牆上的暗器後，依序踏上 28 、29、30 和 31 的地板機關後可打開 32 並關閉門前地板上的陷阱，這時必須快速進入 32 ，否則地板上的陷阱很快就會再度開啓。同樣的，跳上 33 的地板關掉 34 的光束後也必須快速通過。



◆傳送到 35 越過重重障礙時別漏掉 36 的 Keycard 。要拯救的人質就在 37 ，之後由 38 的傳送器離開。

MISSION III

◆往 1 的開關射一槍，除了可使 2 的昇降板動作外也可讓 3 的踏板下降。站上踏板後再往開關 6 射一槍使踏板再移動到 7 的前方，踏上 7 即可拿到 8 的 Keycard 。鐵架上的開關 5 可關掉 4 的光束，

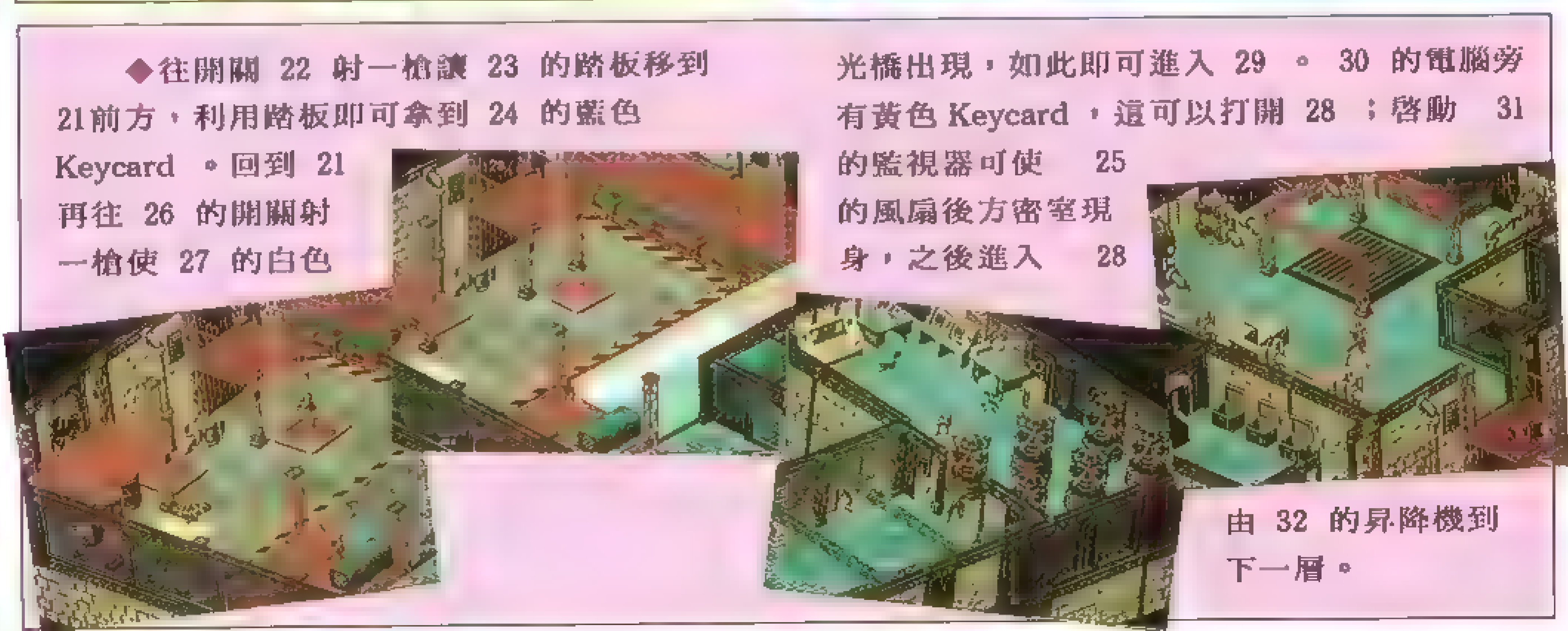


之後可由輸送帶上往開關 1 的旁邊翻滾進另一區域。

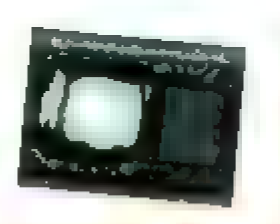
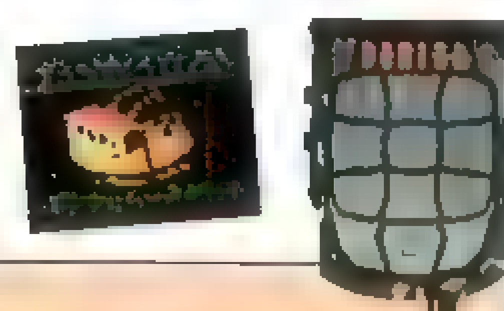
◆打開 10 後炸開 11 前方的一堆箱子露出開關，這開關可關掉 13 的光束，跳上輸送帶翻滾到角落啓動 14 的開關可使 15 的通道洞開； 17 的電腦可去除 18 的光束，但另一頭的 20 則無法越過。如果鑽進 19 的話可拿到不少補給。之後鑽回 15 由 16 的傳送器到 4 的光束後方，

若是由 12 的傳送器離開則會回到 9 ，如此得再折騰一番。

◆往開關 22 射一槍讓 23 的踏板移到 21前方，利用踏板即可拿到 24 的藍色 Keycard 。回到 21 再往 26 的開關射一槍使 27 的白色光橋出現，如此即可進入 29 。 30 的電腦旁有黃色 Keycard ，這可以打開 28 ；啓動 31 的監視器可使 25 的風扇後方密室現身，之後進入 28



由 32 的昇降機到下一層。

◆啟動開關 33 除去 34 的磁波；啟動開關 35 和 36 關掉 34 裡頭地板上的陷阱，拿到 37 的紅色 Keycard 後經由 38 的讀卡器關掉 39 的光束。



◆啟動開關 40 促使 41 射出一藍色光束，之後利用 42 的開關控制兩座三角柱 43 的昇降，使藍色光束能移往 45 並觸動開關，如此可依序關閉成九十度角的兩道黃色光束，使能夠進入角落開啓 46 的開關以關閉 47 的磁波，惟須留意 44 的移動踏板游移過程會在四個角落的地板引出蜘蛛炸彈。



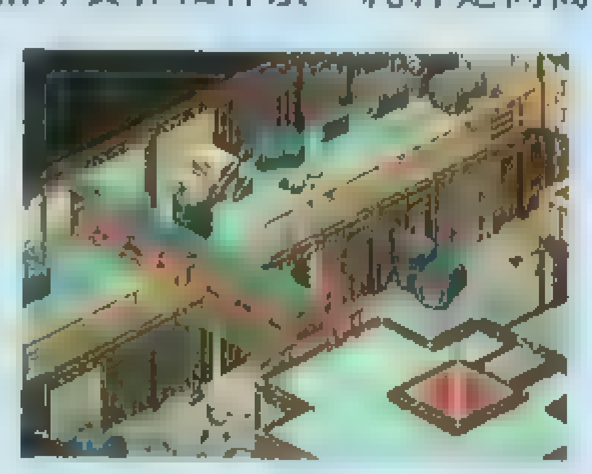
◆利用 48 的開關切換 49 的光牆，使藍色光束維持在開關 50 的跟前，而隨著光束觸動到 50 的開關時，會促使 51 的門循環開啓和關閉的動作。



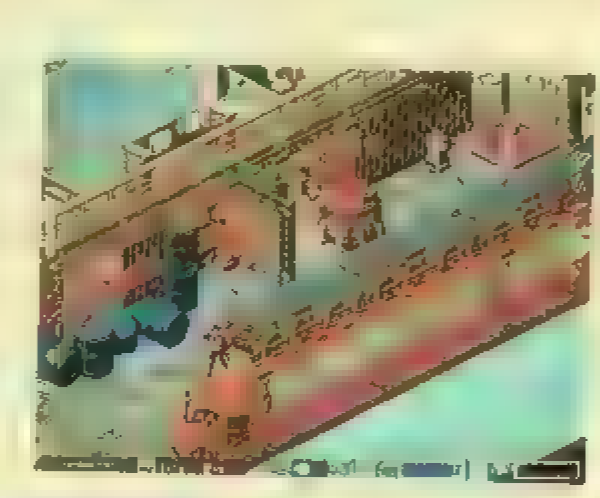
◆當由 52 的角落裡拿到黃色 Keycard 後，別冒著天大的危險穿過四座砲塔接近 53 的讀卡器，只要隔著牆讀卡打開東北角的門後再由 54 快速翻滾進門即可。

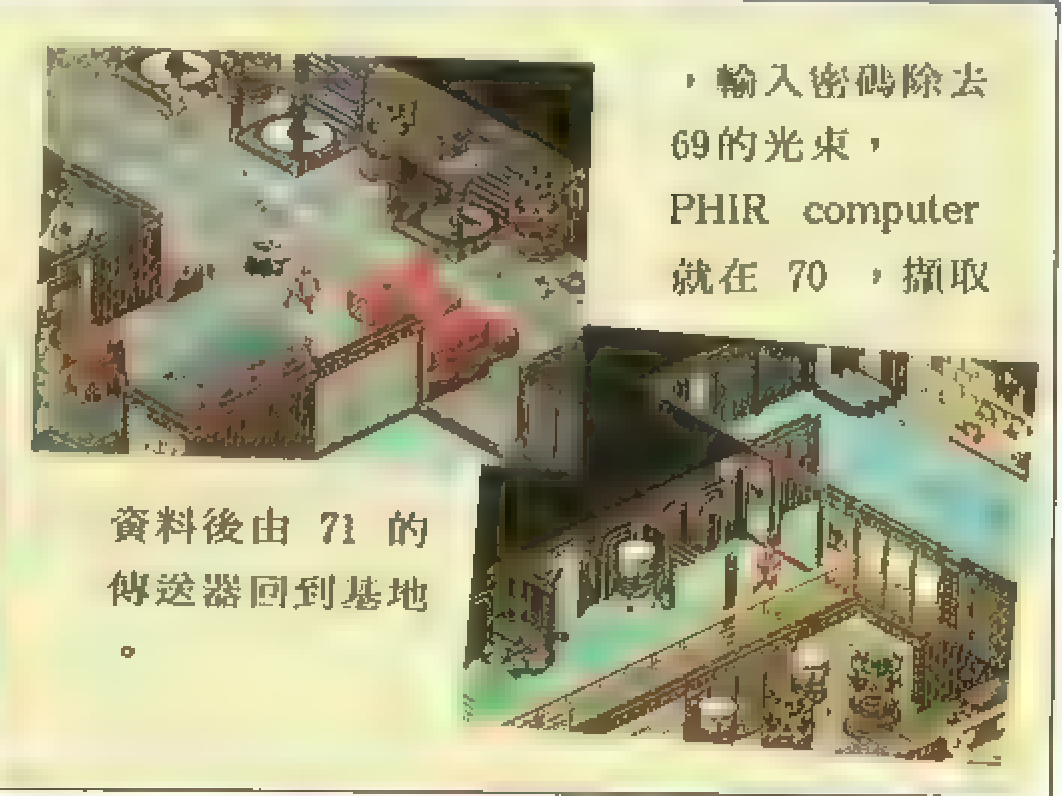


◆來到 55 時可直接由昇降板 58 到下一層，或沿著 55 的牆沿一路蹤至站立之處再跳上 56 一只儲物箱外實在沒什麼，純粹是向高難度動作挑戰的快感而已…下來時站在輸送帶上順其自然落腳即可，千萬別用跳的。



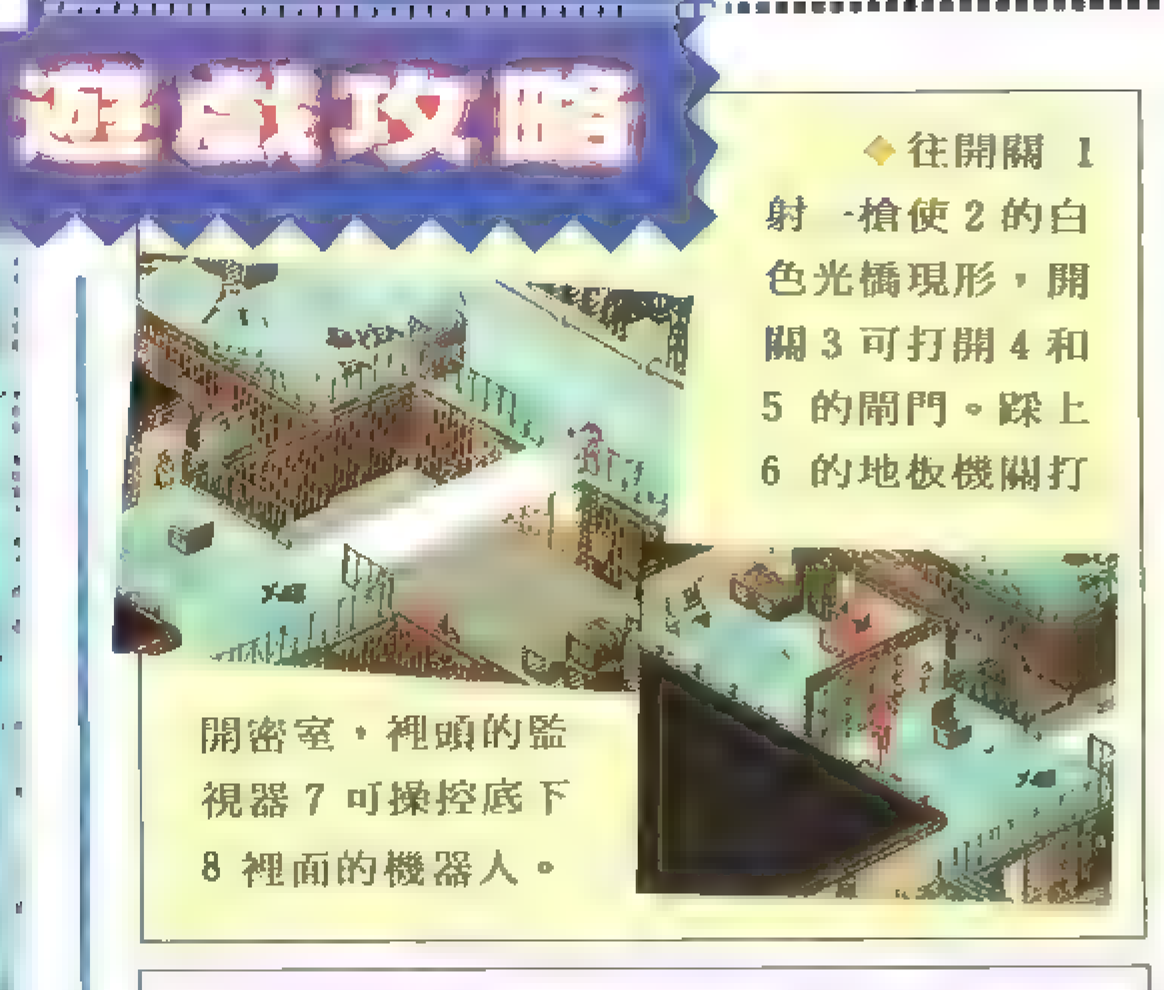
◆要跳上 59 的輸送帶之前須留意隱藏在桶木背後的發射器 60 和 61 ，先一路翻滾進62到工廠重地。牆上的開關 64 可打開 65 ，啓動 66 的監視器可操控躲在 67 通道內的機器人，可利用它先轟掉 68 密碼鎖旁邊的二只暗器。之後利用 63 的昇降板到上層的一部電腦裡探悉一組密碼後繞進 68 跟前，輸入密碼除去69的光束，PHIR computer 就在 70 ，擷取資料後由 71 的傳送器回到基地。





MISSION IV

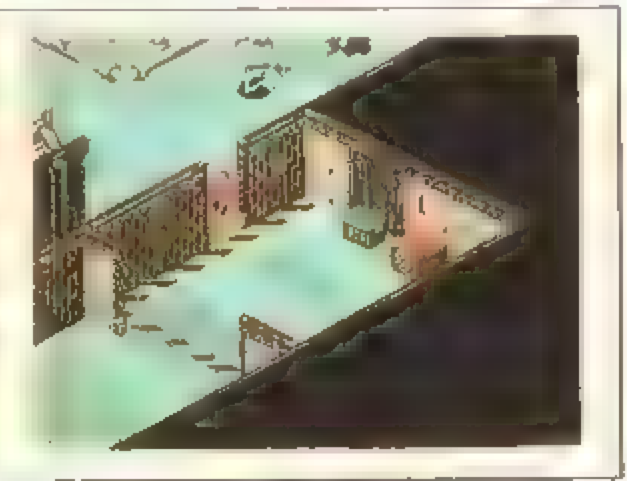
◆往開關 1 射一槍使 2 的白色光橋現形，開關 3 可打開 4 和 5 的閘門。踩上 6 的地板機關打開密室，裡頭的監視器 7 可操控底下 8 裡面的機器人。



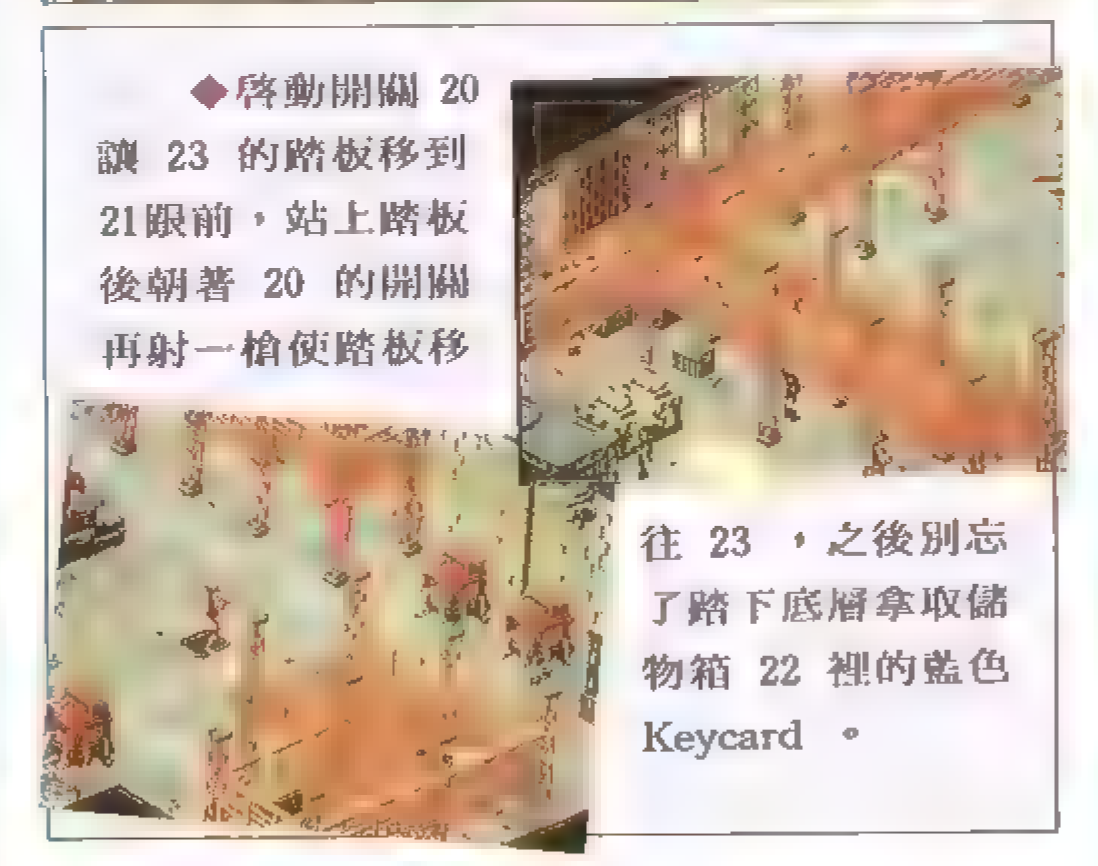
◆由地上 9 的屍身搜出藍色 Keycard 可適用 10 的讀卡器，之後 11 的傳送器即可運作。轉動 14 的閥門關掉 15 的熱汽後跳上輸送帶由 15 翻滾進 16，拿到裡面的紅色 Keycard 可用於 12 的讀卡機以打開 13 的閘門。



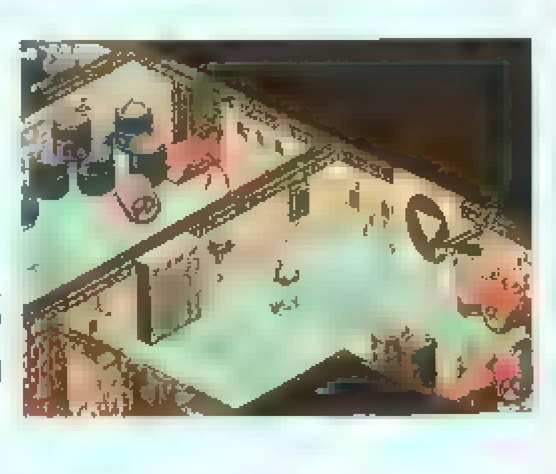
◆拿取 17 的 Keycard 後走到角落 18，此刻會有同僚前來幫忙打開 19 的磁波牆。



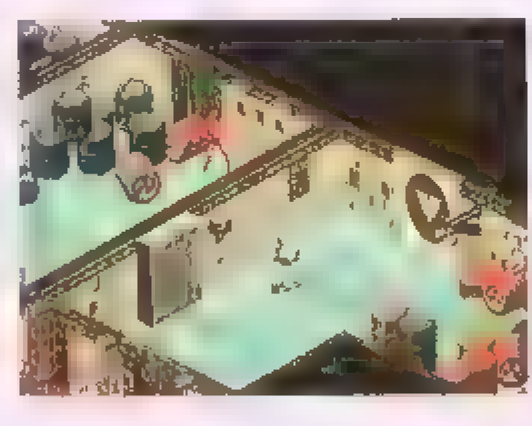
◆啓動開關 20 讓 23 的踏板移到 21 跟前，站上踏板後朝著 20 的開關再射一槍使踏板移往 23，之後別忘了踏下底層拿取儲物箱 22 裡的藍色 Keycard。



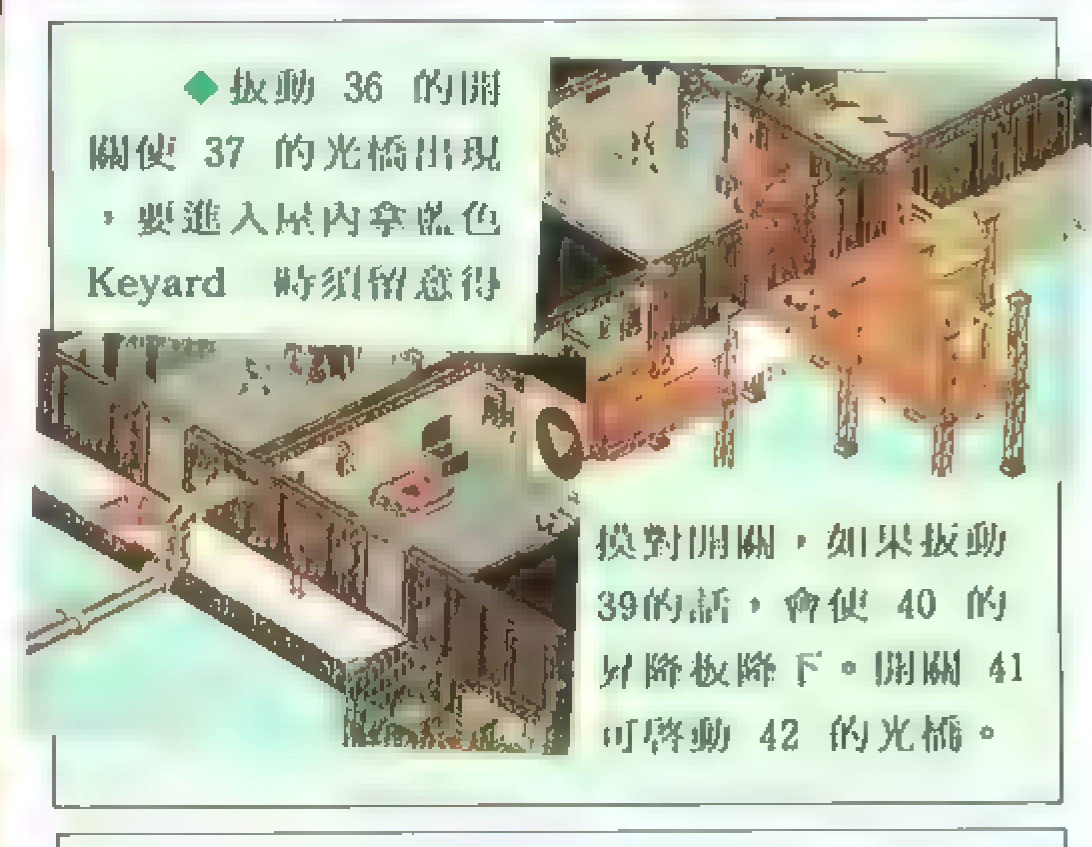
◆ 24 和 25 的開關可控制 27 的武器左右旋轉，當中的開關 26 則能控制火力，可利用它來消滅 29 的機器人和 28 的攝影機。



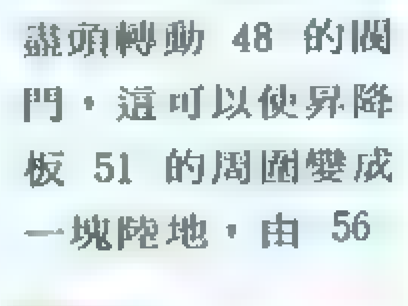
◆射中 30 的開關後 31 的光橋就會出現，進入 32 直到取得紅色 Keycard 後回頭啓動 35 的讀卡器才能使 34 前方的光橋現形。32 裡頭的開關 33 可消除 34 的光束。



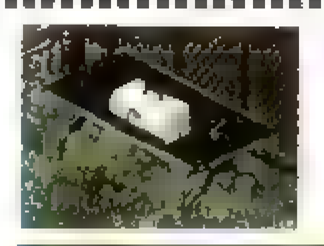
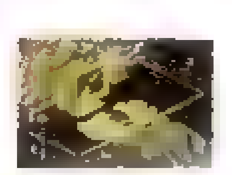
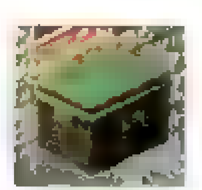
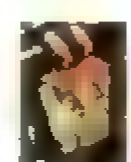
◆扳動 36 的開關使 37 的光橋出現，要進入屋內拿藍色 Keyard 時須留意得摸對開關，如果扳動 39 的話，會使 40 的昇降板降下。開關 41 可啓動 42 的光橋。



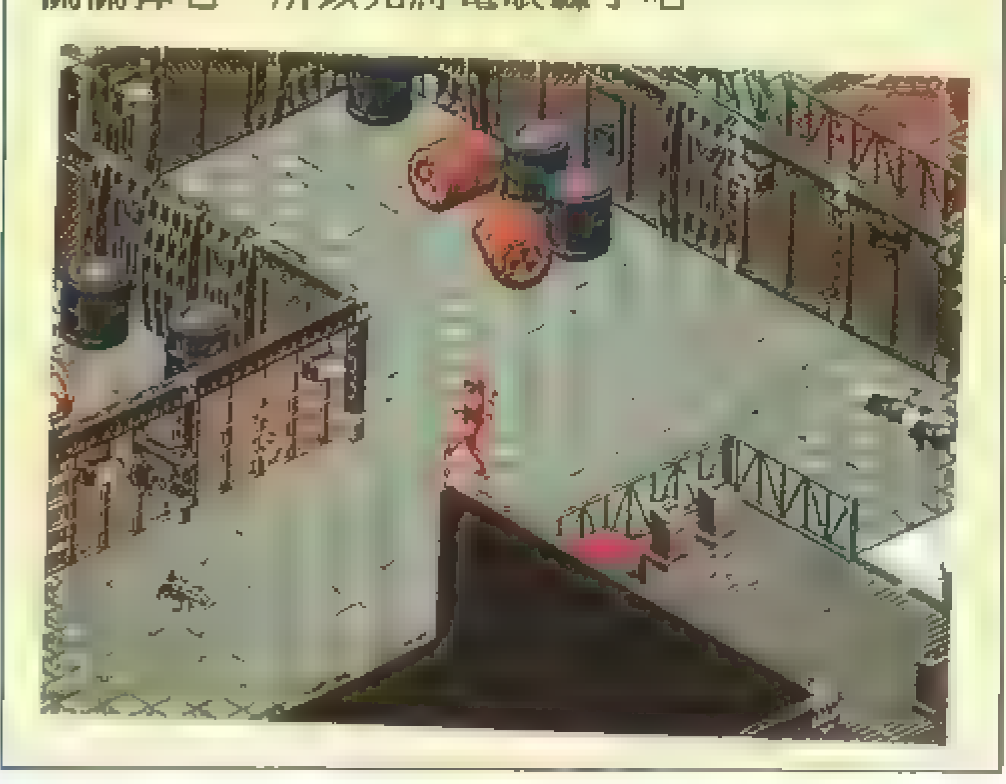
◆由 34 一路到 44 時往 45 跳下，跨過管子後可利用 51 的昇降板來回上下層， 50 的閥門可關掉 46 的火焰，而 49 則能關掉 47；開關 52 右啓動 53 的光橋，而 54 則能啓動 55 和之間的光橋，但此刻先別動它，由 55 往底下的管子躍下，跳上 46 方向的管子到盡頭轉動 48 的閥門，這可以使昇降板 51 的周圍變成一塊陸地，由 56 角落的門進入後可別有洞天，之後再由裡面的傳送器回到 43 。






◆萬一被 57 的電眼偵測到，則前方會出現一道光束障礙，那得再爬一次，由 58 的開關關掉它，所以先將電眼轟了吧。

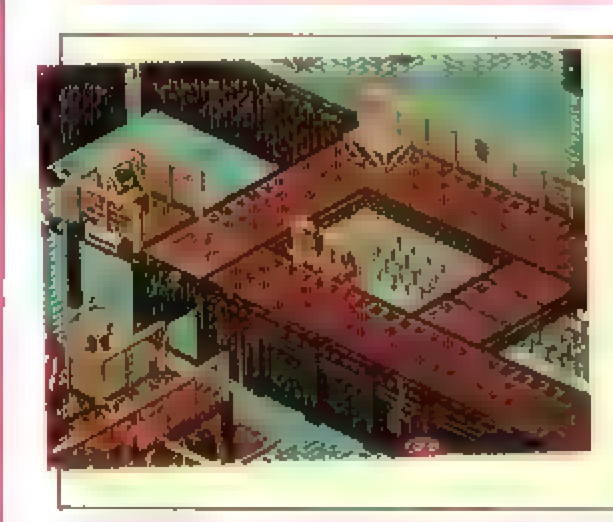


◆由 59 的電腦可獲知 63 密碼鎖的密碼，60 的電腦則能除去 61 的磁波，利用 62 的傳送器前往 SORC 電腦室。找到 SORC



computer 後將 BlastPac 安置在 64 即可引爆，之後經由四樓的傳送器 65 離開。

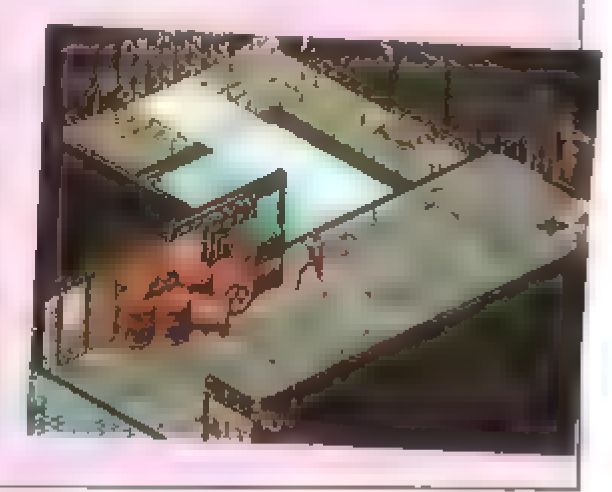
MISSION V



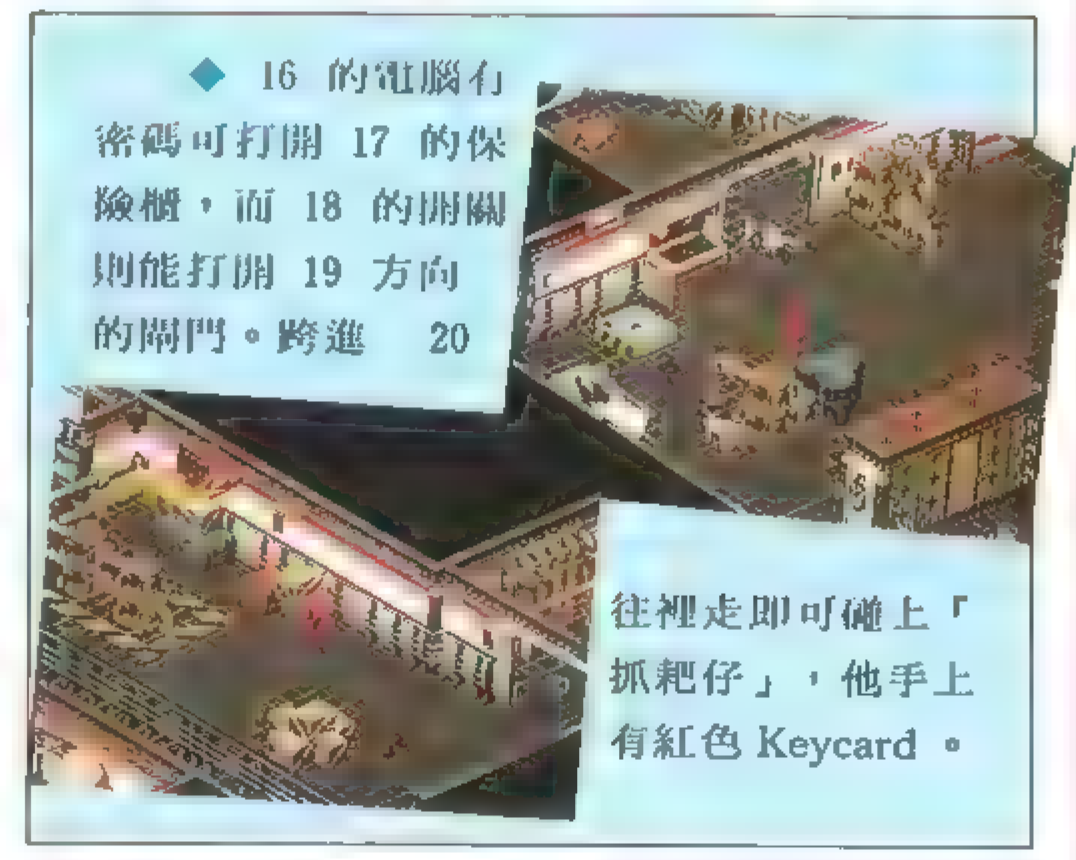
▶開關 1 可控制昇降板 2 的昇降，跳過 3 時留意鐵條上有電眼，往 3 的裡層有開關可降下 4 的閘門。



◆踏上 5 的地板觸動踏板 6 靠岸，跳上踏板移往角落 7 扳動開關使 8 的光橋出現，開關 9 可去除 10 的光束屏障。



◆ 16 的電腦有密碼可打開 17 的保險櫃，而 18 的開關則能打開 19 方向的閘門。跨進 20



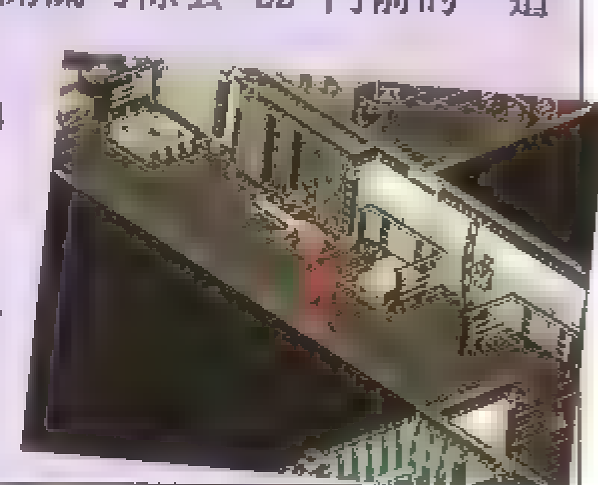
往裡走即可碰上「抓耙仔」，他手上有紅色 Keycard 。

◆扳動開關 11 打開密室 12，藉由 13 的監



視器關掉 15 的磁波，別忘了 14 的 Keycard 。

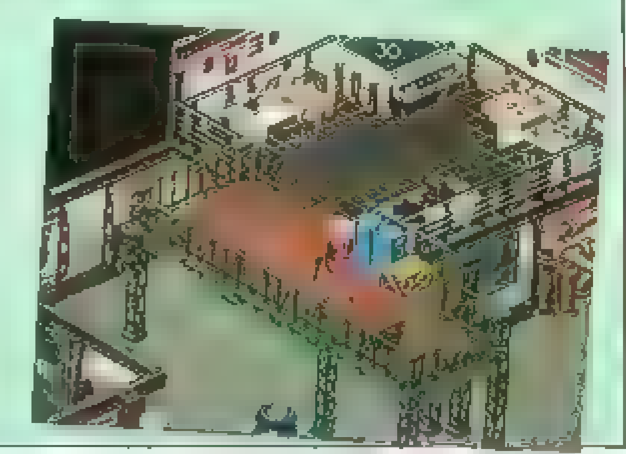
◆觸動 21 的開關可除去 22 門前的一道磁波，啓動 23 的監視器可以使 24 的出口現形，但門前隔著一道磁波。開關 25 可關去 26 的光束。



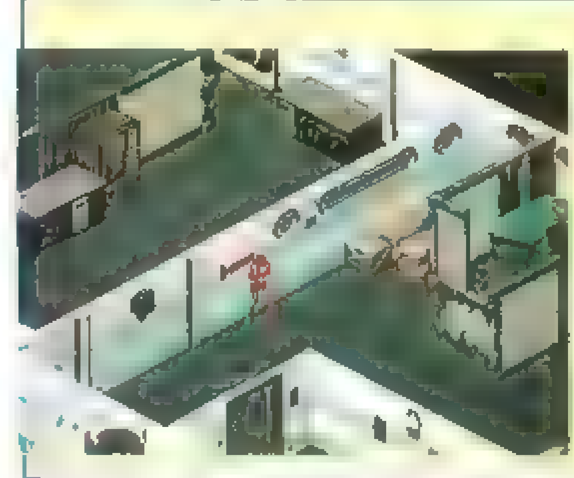


◆當拿取 27 桌上的 Keycard 時，若觸動警報被困住可往 28 的開關射一槍關掉光束，出來時得提防由 29 鑽出來的蜘蛛炸彈。

◆ 30 就是 MELF computer，傳輸 cypher chip 的資料給基地後，24 門前的磁波也消除了，經由 24 門內的傳送器可回到基地，但須記得拿取 31的 Keycard 才開得了 32 的門。

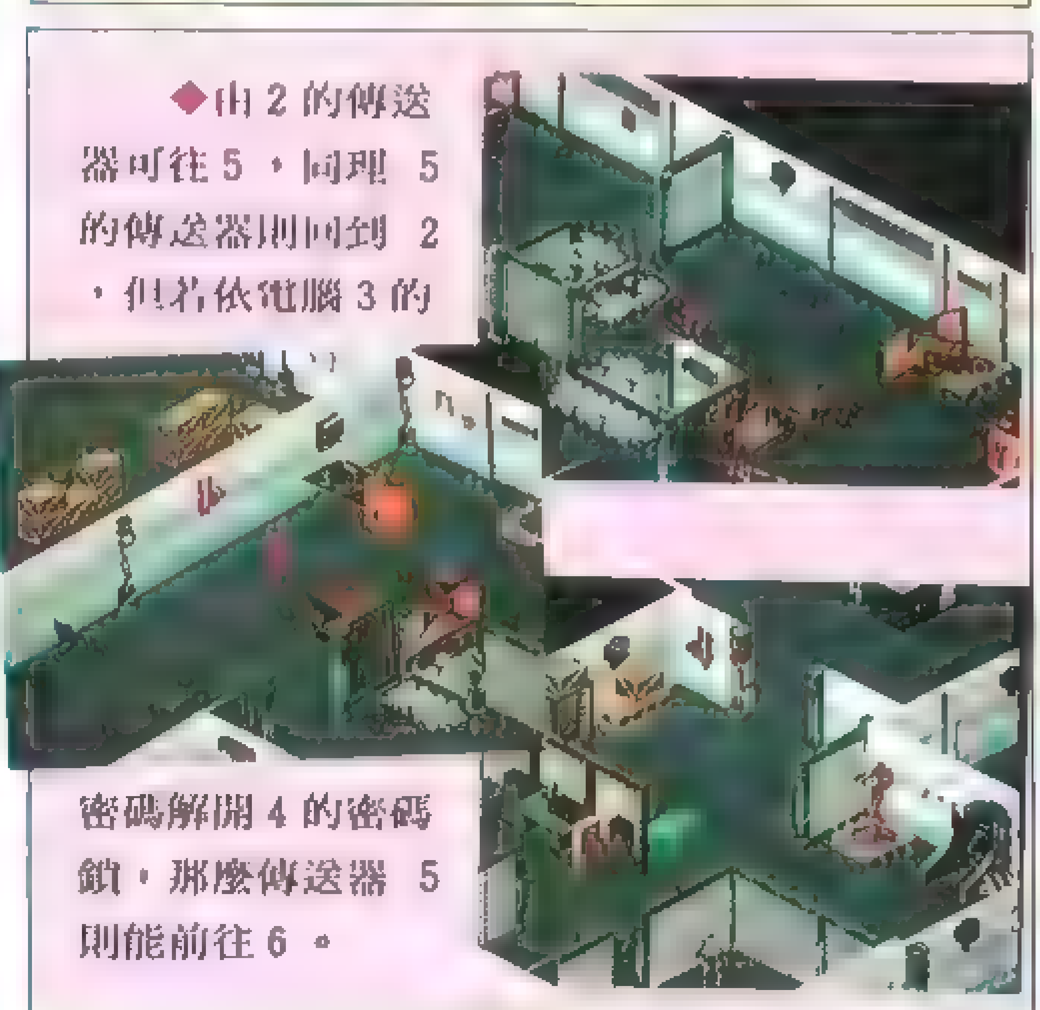


MISSION VI

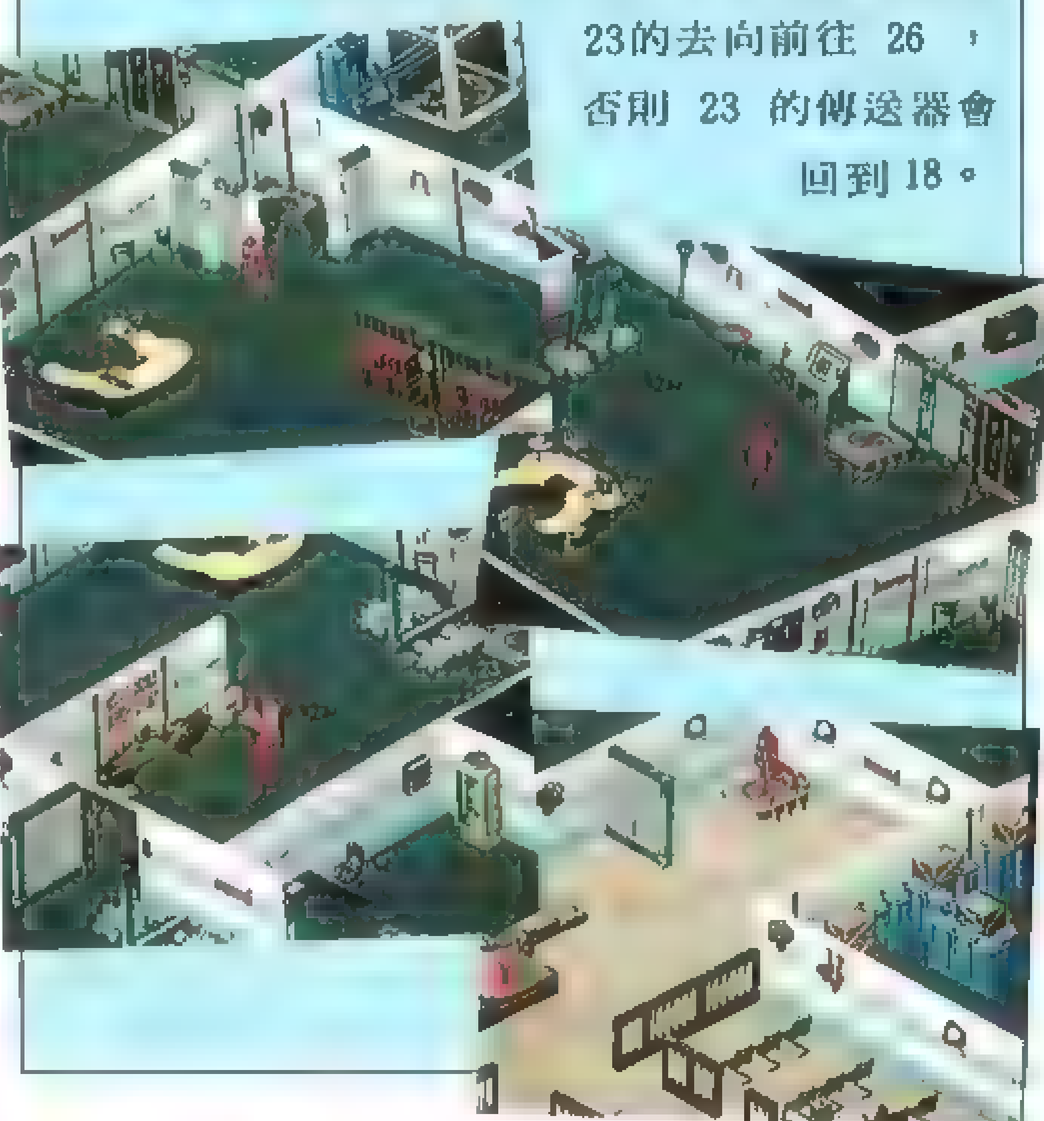


◆越過身邊的箱子跳進屏風 1 的後方還有只儲物箱，最好別對著箱子開火，很容易將儲物箱轟爛的。

◆由 2 的傳送器可往 5，同理 5 的傳送器則回到 2，但若依電腦 3 的密碼解開 4 的密碼鎖，那麼傳送器 5 則能前往 6。

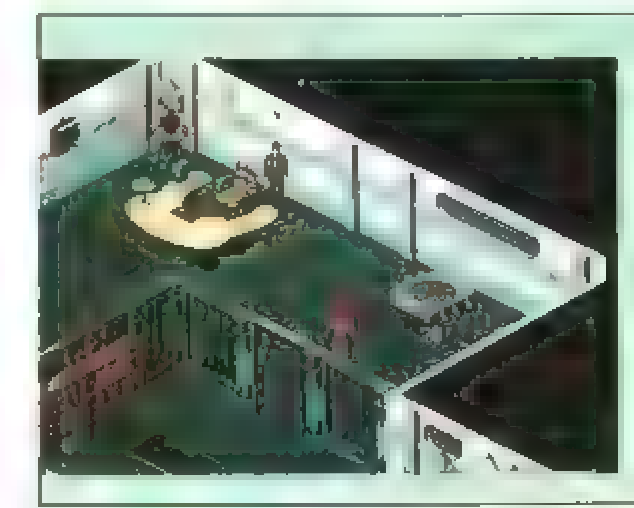


◆利用 16 角落裡的電腦密碼啟開 17 的密碼鎖讓 18 的傳送器轉向到達 19，否則會傳送回 5。同樣的依 20 的電腦密碼啟動 21 的密碼鎖使 22 的傳送器能到達 23，否則 22的的傳送器會回到 2。到達 23 後，同樣的利用 24 的電腦經由 25 的密碼鎖改變傳送器 23的去向前往 26，否則 23 的傳送器會回到 18。



◆跨進 7 時若觸動地板將會出現磁波門，站在牆後啟動開關 8 可消除 7 的磁波。先以雷射槍往 9 的角柱開一槍，讓雷射光束繞過幾座三角柱後觸發 10 的開關；接著再往角柱 11 射一槍使 12 的開關也觸動，這時 14 的光束會消失，15 的密門也會打開，最重要的是 13 的去路已無障礙。





◆地點 27 站立之人正是此行的目標，趕緊護送他由 28 的傳送器回基地吧。

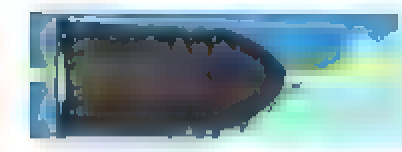




終級動員令 常問問答集 VOL.2

翻譯／莊振宇

本文件由 WestWood 編輯，中文譯本刊載權已由 Westwood 公關部同意，以下文章是以 Westwood 的角度陳述，因此，〝我們〞指的是 Westwood ，而不是軟體世界雜誌。



數據連線／網路疑難

(A) 數據機起始字串我們發現玩本遊戲時，把數據機的 error correction 關掉能增加遊戲進行的速度及流暢性

以下是一些知名廠牌數據機的起始字串，能將數據機最佳化：

廠牌	起始字串
US Robotic Sportster 9600/14400/28800	AT&MO&KO
Digicom Scout 288VFCI	AT\N1
Best Data Smart one 14400	AT\N1
Hayes accura 28800	AT&QO
Supra 14400	AT\N1
Practical 14400	AT\QO
Zoom 28800	AT\QO

(B) 如何能增加數據機連線的速度？

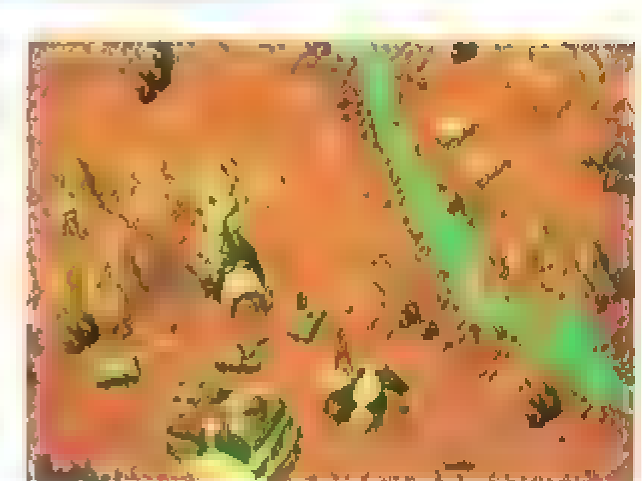
在遊戲音樂撥放之下，偶爾會有短暫的停頓。因此，在對打模式中，有時會整個系統停住，因此，請盡可能不要放出遊戲音樂，以免影響到遊戲速度。



如果你有一台 486 電腦以及一台外接式的數據機，那你可能在連線時會有時變得非常慢，因爲 486 的電腦使用了 8250 UART 晶片組。以下是幾種增加連線速度的方法：

①把音樂跟音效都調到最低。

②使用內接式數據機，因爲這種數據機有卡上內建自己的 UART 晶片。



③重新買一片新的通訊阜擴充卡。

(C) 網路連線須知

我們強烈建議每臺機器上都使用相同的網路驅動程式，因爲我們發現某些不同的驅動程式會不相容，因此，如果你在進行網路連線有困難時，別忘了檢查這一點。終極動員令應可和絕大多數的 IPX 相容網路相容，但我們已知使用微軟的驅動程式 MSIPX .COM 會產生問題，我們強烈建議您避免使用 MSIPX.COM ，並以 IPX.COM 或 Novell 替代之。



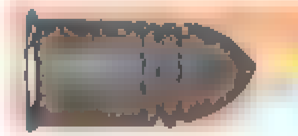
多人連線寶藏一覽圖

在多人連線遊戲中，常會有一些寶箱，以下是裡面可能包含的東西：

[illegible]	數目以亂數決定，至少有兩千元
[illegible]	能發射一發核子彈到任何地方
[illegible]	顯示整片地圖
[illegible]	在發現寶藏地點五十呎內的己方軍隊都會隱形
[illegible]	以亂數決定的隊伍將加入你的陣容
[illegible]	把所有的己方士兵、建築、及武器都回復到最強狀態

雷射砲	能發射一發雷射砲
空襲	能進行一次空襲
炸彈	五十呎內的隊伍全部炸毀
隱藏地圖	除己方基地外，所有的地圖將變回黑色
怪物	產生一個怪物，毫無目的的胡亂攻擊

如果你的基地完全的被摧毀，而你又有 2400 以上的金錢，你將很可能發現一台 Construction Yard ，如此一來，你又能重新開始了。



使用 Kali 進行遊戲

(A) 什麼是 Kali

Kali 是一個由Jay Cotton所設計的程式，這個程式能讓你經由你的Slip 或 PPP 網路帳戶進行多人連線。我們以使用該程式若干個月，效果令人滿意。然而，我們無法提供技術支援，因爲這不是本公司的產品。如果你對〝IP Address〞、〝Ping〞、〝Slip/PPP〞、與〝IPX〞這些名辭不甚熟悉，那麼以下的文字將可能會讓你感到困惑。我們再次強調，不論 Westwood 、或是我們的美國發行商 Virgin Interactive 、抑或我們的臺灣代理商第三波（ Westwood 特別在給本雜誌的稿上加入的），都無法提供Kali的技術支援。

(B) 我可以在那裡拿到 Kali 這套共享軟體？

可以經由 FTP 拿到最新版的 Kali(ftp://ftp.axxis.com/pub/kali) 當你登入後，下載 PPP.ZIP 與 Ping.ZIP 兩個檔案－如果它們仍在該處。這兩個檔案就是你所需要用來登入國際電腦網路帳戶的軟體。請不要忘記，如果你認爲這個程式很好用的話，請記得註册你的軟體，這樣才能支持 Kay Cotton 設計更好用的程式。



(C) 我如何使用 Kali 呢？

首先，我將不準備一步一步的從如何接上你的國際電腦網路開始說明，因爲在 Kali 的檔案中已有很詳細的說明了。以下是如何使用Kali的簡單步驟：

①從上述的 FTP 站下載Kali。

②設定詳細的資料以便Kali能順利的連上你的網路帳戶，在Kali的軟體中亦有詳細的說明檔說明。

③在連上網路後，讓Kali連到 204.96.20.10 這個 ip 上，在這裡你將會遇到很多其他的玩家。

（D）以下是一個必須克服的問題：

Kali 本身佔掉了很多傳統記憶體，你必需把你的 DOS 、滑鼠驅動程式、跟光碟驅動程式都上載。如果你不是使用視窗 95 ，那應該很簡單就能設定。如果你是使用視窗九五的話，我建議你作一片開機片，並以以下命令作爲組態檔：

① CONFIG.SYS

DOS=high,umb

device=c:\dos\himem.sts

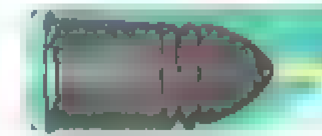
device=c:\windows\emm386.exe noems

device=a:\mouse.sys

device=a:\sbcd.sys/d:scd001/p220/e （這行設定因光碟機而異）

② AUTOEXEC.BAT

Mscdex.exe/d:mscd001/v/m:15 （這行設定因光碟機而異）



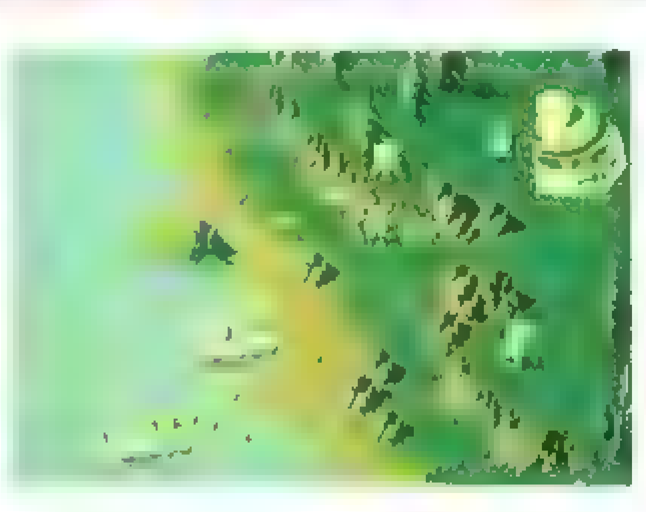
疑難解決

(A) 如果遊戲無法執行？

終極動員令曾在數百台電腦上測試過，因此，如果遊戲無法執行，其原因相當可能與你的電腦設定有關，以下是幾種解決方法：

①仔細閱讀光碟裡的 README 檔，裡面包涵了一些音效卡及技術訊息。

②仔細閱讀 Troubleshooting 那一節，你應可找到解決問題的方法。



③查看我們的全球資訊網（ http:// www.westwood.com ），你也可能在該處找到解答。

④與我們聯絡！你可以跟 Virgin Interactive 聯絡，你也可以找臺灣代理商第三波連絡，聯絡之前，請先印出你的 config sys 及autoexec.bat 兩個檔，以節省時間。

(B) 如何在視窗 95 下使用終極動員令？

①按下〝開始〞，選擇〝執行〞選項，打入 d:\setup.exe

②根據指示一步一步進行。

③結束安裝後，重新啓動系統。

④選擇〝開始〞→〝程式〞→〝 Westwood 〞→〝 C&C 〞來進行遊戲。

(C) 使用 8MB 記憶體與視窗 95 來執行遊戲

如果你只有 8MB 的記憶體，你也許需要改變一些系統設定才能讓終極動員令成功的在視窗 95 下執行，以下是更改步驟：

①在桌面上，找到 C&C.EXE 該檔，並按一下右鍵。

②從選單中選擇〝內容〞選項？

③從選單中找出 EMS 這一項，項目狀態應爲〝自動〞，把它改爲〝無〞。

④找出〝MSDOS 保護模式（DPMI）〞這一項，請把它改爲16384。

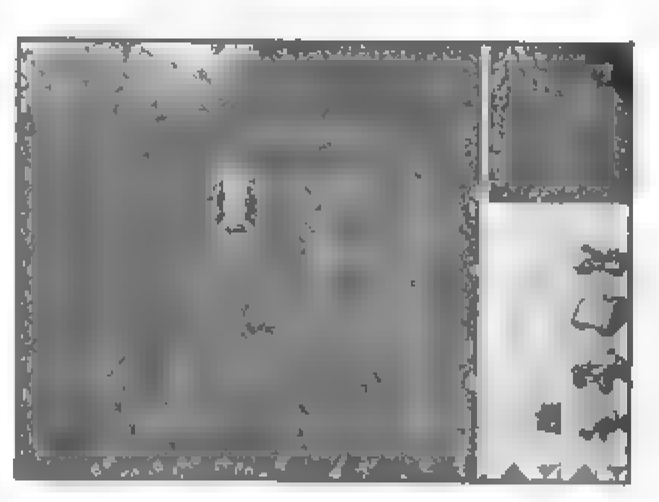
⑤按下〝套用〞，並按下〝確定〞。

⑥重新執行遊戲。

(D). 在視窗 95 環境下增進電影流暢度

進入控制台，雙擊〝系統〞圖示，選擇〝光碟機〞，並把 CACHE 值加到最大，如此一來應可增進電影流暢度。

(E) 如何解決視窗 95 下的數據機問題？



如果你使用視窗 95 而且無法連線，或是連線後出現〝Sync error〞，你可以採取以下步驟：①檢查通訊阜的傳輸數值是否已調爲 57600 ，因爲視窗的內定值是 9600 ，你可以〝開始〞→〝設定〞→〝控制台〞→〝系統〞進入檢查。

②確定數據機的〝Error correction〞與〝Compression〞功能是關著的，你可以參考〝終極動員令〞光碟上的 Readme 檔以瞭解如何關掉該兩項功能。

③如果你還是無法正確的連線，請使用 DOS 模式重新開機並進行遊戲。

(F) 滑鼠沒有被遊戲偵測到，或是根本無法運作

如果你遇到任何的滑鼠問題，例如跳動指標等…，你應該馬上取得該驅動程式的最新版本。滑鼠的問題雖然少見，但大部份都是因爲舊版的驅動程式所引起的，盡快與你的電腦製造商聯絡以取得最新版本。

很多玩家發現滑鼠與〝載入程式〞不相容，你可以移除滑鼠驅動程式，進行載入，然後再載入滑鼠進行遊戲。

(G) 載入程式出現〝除法溢位〞（Divide overflow）訊息。

如果你的載入程式產生上述訊息，你可以用下列兩個方法解決：

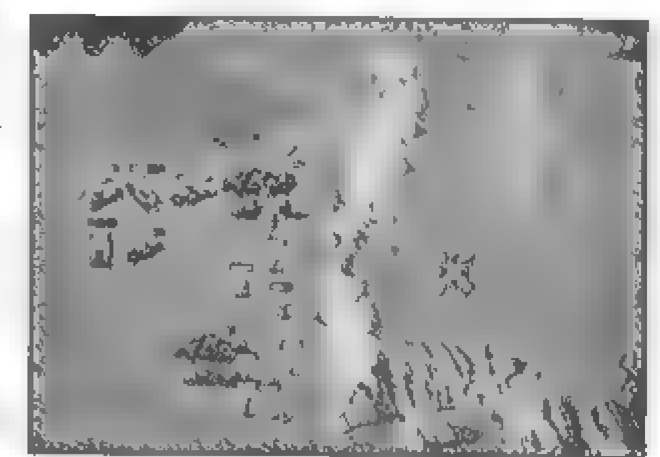
①更新你的滑鼠驅動程式版本，因爲舊版的程式不相容。

②載入時，拿掉你滑鼠驅動程式。

(H) 終極動員令升級檔案

Westwood 將會發出能將 1.16 版的遊戲升級爲 1.07 版的升級程式，你可以經由本公司的 FTP站下載該檔（ ftp.westwood.com ），該升級檔案改進了以下數點：

①視窗 95 數據機連線：能使某些玩家的數據機正常工作。



② US Robotic 14400/28000 UART速度：改進 US Robotic 14400/28800系列數據機的連線問題。

③ Dimond Viper 調色盤問題：能修正原本在該卡上所出現的畫面顏色走樣的問題。

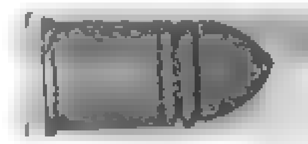
④抽換 CD 之後電影不再撥放：修正抽換 CD 後不再撥放任務簡報的問題。

⑤沒有核子彈：原本在單人模式第 13 關沒有核子彈，現在有了。

⑥ Silo 的錯誤：升級程式將更改一些 Slio 的錯誤。

⑦炮台更改：更新版中，炮台會漲價，因爲它們太便宜了。

如果玩家發現程式中有任何錯誤，請與我們聯絡，請詳細的陳述錯誤的細節，並以必電子郵件寄到 mail@westwood.com ，我們將感謝您的支持！



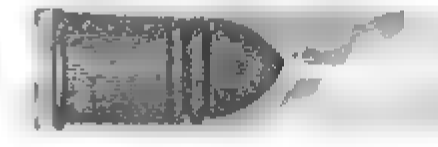
未來展望

(1)終極動員令二幾時出推出？

二代： Tiberian Sun 最晚將在 1996 年底推出，這即將是一個全新的遊戲，而不是一代的資料片。

(2)我可在那拿到任務資料片？

我們預訂在 1996 年 3 月推出「 Red Alert 」這套附加任務片，有關任務片詳細的資料，你可以在我們 WWW 站上取得。



後　言

在美國，遊戲發行公司都會整理遊戲問題常問集，如果讀者認爲常問集是很有用的資訊，請來信告知，我們將會推出更多的常問集。



同級生2 完全戀愛日記

●歡樂盒提供

鳴澤・美佐子

日期	時間	地點	發生事件
12月 23 日	PM 2:00	咖啡店	青蛙叔叔調戲美佐子
12月 24 日	PM 2:00	咖啡店	青蛙叔叔調戲美佐子
	PM11:00	客廳	美佐子身上有酒臭味
12月 25 日	PM 2:00	咖啡店	青蛙叔叔調戲美佐子
12月 26 日	AM 0:00	客廳	美佐子喝醉
	PM 2:00	咖啡店	青蛙叔叔調戲美佐子
12月 27 日	PM 2:00	咖啡店	打青蛙叔叔
12月 28 日	AM 1:00	客廳	美佐子喝醉
1月 1日	PM 2:00	市民醫院	誤認櫻子死亡
	深夜	浴室	美佐子幫忙主角洗背
1月 4日	AM 7:00		美佐子吞吞吐吐的
1月 6日	PM 7:00	客廳	約定在半夜聊天
1月 6日	AM 2:00	客廳	H
1月 7日		告白	

杉木・櫻子

日期	時間	地點	發生事件
12月 22 日～30 前	PM:14:00 ～ 17:00	市民醫院	看・調查　窗戶
12月 23 日	PM 14:00 ～ 17:00	市民醫院	頭髮喜歡長頭
12月 24 日	PM 14:00 ～ 17:00	市民醫院	女朋友沒有
12月 25 日	PM 14:00 ～ 17:00	市民醫院	看・調查　窗戶
12月 26 日	PM:14:00 ～ 17:00	市民醫院	看・調查　窗戶
12月 27 日	PM 14:00 ～ 17:00	市民醫院	看・調查　窗戶
12月 28 日	PM 14:00 ～ 17:00	市民醫院	看・調查　窗戶
12月 29 日	PM 14:00 ～ 17:00	市民醫院	約定 30 日之約
12月 30 日	PM 14:00 ～ 17:00	市民醫院	看・調查　窗戶
12月 30 日	PM 21:50 ～ 22:21	市民醫院	約會
12月 31 日	PM 14:00 ～ 17:00	市民醫院	看・調查　窗戶
1月 1日	PM 14:00 ～ 17:00	市民醫院	以爲櫻子死掉
1月 3日	PM 13:00 ～ 14:00	88 車站	看到櫻子
1月 6日	PM 14:00 ～ 17:00	88 海岸 回家	以爲櫻子死掉 說實話 H
1月 7日	PM 14:00 ～ 17:00	自宅	/ 櫻子反告白

鳴澤・唯

日期	時間	地點	發生事件
12月 22 日	AM10 15	旅行代理店	西御寺和唯　西御寺溫柔多了
	AM11 40	保育園	又在找女孩子了？日記本
	PM 4 00	旅行代理店	西御寺要主角搬出去
	PM 4.25	自宅	唯被搭訕
12月 23 日	AM08 00～	旅行代理店	唯又被搭訕了
	AM08.00 ～PM 6:00	網球場	西御寺再要主角搬出去
	AM08:00 ～PM 6:00	洋子家	前不久和女孩子在一起
	AM08:00 ～PM 6 00	客廳　12.00	對唯講話很粗魯
12月 24 日	PM 5:00 ～	西御寺的家	按門鈴
	PM 8 00 ～	客廳	幫唯披上衣服
12月 25 日	AM 8:00～	客廳	唯謝謝主角幫她披衣服
	AM 8.00～	自宅	唯在舞會中途離去
	AM 8'00 ～	自宅	友美在舞會中途離去
	AM 8'00 ～	88 學園	西御寺是個溫柔的人
	AM 8 00～	客廳	西御寺要和唯約會
		88 公園	西御寺要找和唯約會的地方
		信良的家	唯想和西御寺約會
		旅行代理店	唯要找友美
		自宅	西御寺要養唯和美佐子
		白蛇池公園	西御寺和唯約會
		客廳	唯解釋未和西御寺約會
		西御寺的家	確定唯未和西御寺約會
		旅行代理店	唯和西御寺的事
		客廳	詢問爲何唯在舞會中途離去
12月 28 日	AM 8 00～	客廳	對唯態度惡劣
12月 29 日	AM 8'00～	信良的家／芳樹之家	西御寺要和唯約會
		校庭	還書給泉美
		88車站	向西御寺吐口水
		泉美的家	唯有喜歡的人主角
	PM 7:00 ～	客廳	看到唯在洗澡
12月 30 日	AM 8 00～	自分的家	西御寺說唯已經被其吸引住了
		客廳／保育園	爲什麼討厭西御寺
		自宅	唯在想事情
		白蛇池公園	西御寺要買下《憩》
	PM 8 00～	客廳	唯買了一把新傘
		自己的房間	唯解釋西御寺打電話來
12月 31 日	AM10:00～	自宅	唯不接西御寺的電話
		88車站	西御寺和梢江談事情
		白蛇池公園	唯要主角泡她
1月 1日	AM 8 00～	客廳	和唯一起去拜年
		自宅	打西御寺一頓
1月 2日	AM 8:00～	客廳	唯漸漸變成大人了
		芳樹的家	西御寺和芳樹秘談
		市民醫院	唯道歉
1月 3日	PM 5 05 ～	自己的房間	接到陌生女子電話
		旅館大廳	看到唯和西御寺
		自宅	唯跑掉了
		客廳	受傷之事出去找唯
	PM11 05 ～	88 公園	唯遇到色狼
1月 4日	AM 8:00 ～	客廳	和唯接吻之後
1月 6日	PM 8 00 ～	自己的房間	去唯的房間
1月 7日		屋上	

水野・友美

日期	時間	地點	發生事件
12月 22 日	AM 8:00	友美的家	約友美
12月 24 日	PM 5:00	88車站	友美沒來
	PM 5:15	88車站	還是沒來
	PM 5:30	友美的家	原諒友美
12月 25 日	AM 8:00～	88車站	身體有沒有好一點
		保育園	還是不好意思說
12月 26 日	AM 8:00～	校庭	吞吞吐吐，什麼話也沒說
	AM 8:00～	旅行代理店	友美氣色不好
		信良的家	友美氣色還是不好
		88 公園	到醫院也治不好的
		友美的家	芳樹在友美家徘徊
		88 車站	爲什麼到醫院也治不好
12月 27 日	AM 8:00～	便利商店	下次再告訴你
	AM 8:00～	友美的家	芳樹在友美家徘徊
		西御寺的家	無法逗友美笑
	AM 8:00～	如月車站	還是說不出口
	AM 8:00～	自宅	信良說友美氣色不好
	AM 8:00～	友美的家	勸友美振作一點
	AM 8:00～	自宅	友美在宴會中途離開
12月 28 日	AM 8:00～	洋子的家	友美詢問主角與芳樹的關係
		公寓	友美在發呆
		白蛇池公園	友美在發呆
		泉美的家	感謝認識主角
	PM 7:00	自己的房間	友美的電話
12月 29 日	AM 8:00～	便利商店	差點就說出口，還是沒說
		洋子的家	友美爲照片的事，不敢到學校去
		88 公園	泉美說友美常常到海邊
	PM 4:00	88 海岸	友美在哭泣
		保育園	友美哭完後道歉
		信良的家	友美要努力看看
		西御寺的家	體育館後面沒有人
12月 30 日		体育館後面	友美無法再壓抑自己了
	AM10:00	体育館後面	友美和芳樹
	AM10:00	便利商店	向友美證實和芳樹在體育館後面
		自己的房間	夢見友美
12月 31 日	AM 8:00～	攝影社	發現友美的照片
1月 2日	AM 8:00～	便利商店	說溜嘴了
		自宅	芳樹向友美道歉了
		網球場	不可思議的事—芳樹道歉了
		芳樹的家	誤會芳樹和主角
		88 學園	信良看見友美在攝影社
		攝影社社辦	友美和芳樹的對話，誤會主角了
		88公園	友美隱瞞了和芳樹的事
		友美的家	友美誤會主角不在乎她
		芳樹的家	友美誤會主角是惡意的開玩笑
		体育館後面	友美誤以爲是主角拍的
		友美的家	友美任性的誤會主角
		信良的家	主角懶得解釋了
		88 公園	誤會更深了
1月 4日	AM11:00～	自宅	解開誤會
		自己的房間	友美的電話 5 點 ATARU 遊園地
		遊園地	不回去
		旅館大廳	沒有
1月 7日		圖書室	

片桐・美鈴

日期	時間	地點	發生事件
12月 22 日	AM 8:00 ~	職員室	寒假還到學校來啊
12月 23 日	PM12:00 ~	ATARU	跟美鈴買禮物
		如月車站	不可以老是在車站晃來晃去的
12月 24 日	AM 8:00 ~	職員室	謝謝主角陪她去買東西
12月 25 日	AM 8:00 ~	88 學園	美鈴詢問主角爲何到學校
	AM 9:00 ~	白蛇池公園	美鈴與男朋友吵架－1
12月 26 日	AM 8:00 ~	職員室	只是看到而已
	AM 8 00 ~	旅行代理店	惹美鈴生氣
12月 27 日	AM 9:00 ~	電視台	要往演藝界發展
		電視台	美鈴與男朋友吵架 2
		88 車站	美鈴要主角儘快決定未來出路
12月 28 日	AM 8:00 ~	職員室	倒茶給美鈴
	AM 8:00~	公寓	巧遇美鈴
	AM 8 00~	公寓	巧遇美鈴
		如月車站	巧遇美鈴
		便利商店	得知美鈴一個人住
12月 29 日	AM 9:00 ~	88車站	美鈴與男朋友吵架 3
		教室	美鈴心情不好
12月 30 日	AM 8:00 ~	職員室	稱讚美鈴
	AM 9:00 ~	88 車站	美鈴考慮和男朋友的事
12月 31 日	PM 3:00 ~	88 車站	西御寺說片桐老師有男朋友
	PM 5:00 ~	旅館大廳	安慰美鈴
1月 7 日			告白



加藤・美紀【＝鈴木・裕子】

日期	時間	地點	發生事件
12月 22 日	AM10:10	88學園	討厭不三不四的人
		弓箭練習場	看到美紀對著花
		3B 教室	拿起花瓶碎片
12月 23 日	AM09:00	便利商店	遇到芳樹
	AM10:00	店內	問名字
12月 24 日	AM09:00 ~ PM6:00	便利商店	遇到芳樹
	AM09:30 ~ PM6 00	便利商店	西御寺要約裕子
	AM10 00	便利商店	想知道裕子是否參加宴會－1
12月 25 日	AM07:00	88學園	遇到美紀
	AM09:30	便利商店	芳樹知道了什麼秘密
	AM10:00	便利商店	想知道裕子是否參加宴會－2
	PM 7:00	自宅	西御寺說有女孩子喜歡他
12月 26 ~ 28 日	AM10:00 ~ PM6:00	便利商店	
	PM 2:00	便利商店內	裕子正擦窗戶
12月 27 日	AM 8:00	便利商店	芳樹了解了美紀的秘密
	AM10:00	便利商店	和裕子聊天
12月 29 日	AM11:00	網子後面	美紀向西御寺告白
	PM 1:00	白蛇池公園	芳樹威脅美紀，約美紀選太好了
12月 30 日~	AM10:00 ~ PM6:00	便利商店	裕子的態度改變了
	PM 6:00	88公園	
	AM 8:00	88學園	美紀紅著臉

1月 2日			便利商店→白蛇池公園→西御寺的家之順序
1月 3日			如月車站→旅館→便利商店→公寓的順序
1月 4日	AM 7:40	自宅	
	PM 7 00 以降	便利商店	美紀知道主角家→可憐的家→88 公園的順序快知道美紀的家了
		芳樹的家	偶然經過
	AM 8:40	便利商店	拒絕裕子的約會
1月 5日	AM11:00	如月車站	和美紀約會
		高台	
		學校的門	生氣
		校庭	生氣
		3B 教室	生氣 H
1月 7日		告白	

舞島・可憐

日期	時間	地點	發生事件
12月 22 日	AM11:00	可憐的家	來看看而已
	PM 1:00	才藝中心	主角要可憐偷個懶
	PM 4:00	電視台	可憐說主角眞好玩
	PM 11 00	可憐的家	主角要可憐多休息
12月 23 日	AM10 00	可憐的家	好大的房子
	PM 3:00	才藝中心	26 日下午要去學校
	PM 5:00	電視台	可憐要與經理交涉
	PM10:00	可憐的家	道晚安
12月 24 日	PM12 00	可憐的家	要約可憐聖誕節去約會
	PM 2 00	電視台	主角不看電視節目的
	PM 7:00	才藝中心	關心可憐
12月 25 日	AM 0 00	可憐的家	可憐要主角不要夜遊
	AM 8:00	可憐的家	可憐羨慕主角有很多時間
	AM11 00	才藝中心	批評鬼經理
	PM 1 00	電視台	可憐要休假
	PM11:00	可憐的家	可憐很疲倦
12月 26 日	PM 2 00	教室	為可憐披上衣服
	PM 7 00	客廳	帶可憐到自己房間
		房間	也不是那樣
12月 27 日	AM10:00	可憐的家	可憐開始在乎主角
	PM12:00	電視台	公開錄影
	PM 4:30	才藝中心	可憐向主角道歉
	PM10 00	可憐的家	跟可憐道晚安
12月 28 日	AM 8 00	可憐的家	可憐更加在乎主角
	AM10 00	白蛇池公園	可憐參加新年的錄影
	PM12:00	電視台	可憐想要一次眞正約會
	PM 2:00	才藝中心	普通寬
	PM10 00	可憐的家	逗可憐笑
12月 29 日	PM 1:00	88 海岸	可憐被騙
		保健室	H
12月 31 日～1月 3 日			可憐出國
1月 4 日	PM10:00	可憐的家	跟可憐道晚安
1月 5 日	PM10 00	可憐的家	跟可憐道晚安
1月 6 日	PM11:00	可憐的家	跟可憐道晚安
1月 7 日			告白

都築・梢江

日期	時間	地點	發生事件
12月 22 日	AM09 00	圖書室	來邀請梢江
12月 24 日	AM 8 00 ～	洋子的家	閒聊
12月 25 日	AM10 00	網球場	起打網球
	AM10 00	電動中心	傷口好多了
12月 27 日	PM 1 00	ATARU	愛和夢的旅行
		電影院	還不回去我不餓好
		旅館	神社的高台
		高台	H
12月 29 日	AM 9 00 ～	公寓	梢江跑掉了
		西御寺的家	學長好色
		旅行代理店	梢江很害怕
		洋子的家	梢江要主角走開
		西御寺的家	男人最討厭了
		可憐的家	男人很髒
12月 31 日	AM 9 00 ～	從這裡開始會繞圈圈跑，找不到人時就依序往下一個地點找找看，可憐的家→信良的家→西御寺的家→可憐的家→信良的家	
1月 3 日	AM 9 00 ～	可憐的家	
		信良的家	
		西御寺的家	
		可憐的家	
		信良的家	
1月 5 日	AM 8 00 ～	自宅	公園
1月 7 日		保健室	告白

田中・美沙

日期	時間	地點	發生事件
12月 25 日	AM 09 00	88 車站	撞到美沙
12月 26 日	PM:02:00	88 車站	撞到美沙
12月 29 日	AM 08 50	網球場	比賽網球
12月 30 日	AM.09 00	遊園地	約會
1月 6 日	PM 05 00	客廳	收到信
1月 7 日	AM'09'00	自家	美沙反告白

安田・愛美

日期	時間	地點	發生事件
12月 22 日	AM:11'00	幼稚園	天道偷看幼稚園
12月 23 日	AM:12:00	幼稚園	挺身救院童
12月 23 日	AM 09'00 ~ PM 3'00	幼稚園	一起去喝茶
12月 24 日前	AM'10'00 ~ PM'10:30	ATARU	買天狗錄影帶
12月 24 日前	AM 10 00 ~ PM 10 30	演劇部倉庫	借聖誕老人衣服
12月 24 日	PM'08'00 ~ PM'11:00 PM 7 00 後	幼稚園	聖誕夜扮演聖誕老人
12月 26 日	AM'08:00 ~ PM: 8 00	幼稚園	天道向愛美告白
12月 26 日	AM.09:00 ~ PM: 8:00	88 車站	得到日記本
12月 28 日	AM 09'00 ~ PM' 8 00	自家前	遇到天道，騙天道
12月 28 日	AM'09'00 ~ PM' 8'00	保育園	天道向愛美告白
12月 29 日	PM 5 00 ~ PM 10 00	自家前	到 88 公園談話
12月 30 日	AM 9.00 ~ PM: 4:00	幼稚園	愛美知道聖誕老人
12月 31 日	PM 6:00 ~ PM: 9'30	自宅	到幼稚園、有空、我也喜歡妳
12月 31 日	PM 6'00 ~ PM: 9:30	幼稚園	H
1月 7 日			愛美反告白

南川・洋子

日期	時間	地點	發生事件
12月 22 日	AM 8:00 ~	体育館裏	閒人
	AM10:00 ~	洋子的家	父親買機車
		信良的家	信良開始對女孩子有興趣
		88 公園	洋子騎機車
12月 23 日	AM 8 00 ~	88 學園	信良要找詩集
		旅行代理店	洋子的屁股
		88 公園	信良喜歡洋子
以上爲引發溫泉之旅的事件			
		西御寺的家	洋子問起信良沒精神的事
		白蛇池公園	信良向洋子告白
	AM10 00 ~	洋子的家	洋子的機車怪怪的
		88 海岸	信良說奇怪的話
12月 24 日	AM 8:00 ~	信良的家	信良要看電視
		洋子的家	聖誕節與洋子無關的
12月 25 日	AM 8 00 ~	校庭	洋子在體育館後面
		体育館後面	洋子討厭將別人的事告訴別人
		88 車站	勸信良對加點油
		洋子的家	洋子騎著車爸爸的事
		白蛇池公園	勸信良不要太早放棄
		洋子的家	泉美說洋子在遊樂中心
	AM11:00 ~	遊樂中心	聽洋子抱怨
	AM11:00 ~	遊樂中心	信良問和唯的關係



12月 26 日	AM 8 30 ~	公寓	不告訴信良
		[redacted]	洋子道歉
	9 30	可憐的家	洋子喜歡 88 海岸的日出
		88 海岸	信良很高興的和洋子聊天
		友美的家	洋子知道主角未把煩惱告與信良
12月 27 日	AM 8 00 ~	便利商店	信良想約洋子去看電影
		白蛇池公園	洋子不喜歡信良
		友美的家	信良說洋子很寂寞的樣子
	AM10 00 ~	洋子的家	洋子和父親談過了
		88 公園	洋子要把機車還給父親
		公寓	信良認爲洋子有喜歡的人
		友美的家	你是信良的傳聲筒嗎
12月 29 日	AM 8 00 ~	白蛇池公園	信良打算放棄洋子
		友美的家	信良和洋子都是戀愛的初學者
		自宅	信良放棄洋子
		88 公園	洋子不會處理感情的事
12月 30 日	AM 8:00 ~	信良的家	信良長大了
		白蛇池公園	洋子心理很難過
1月 1日	AM 5 00 ~	88 海岸	與洋子看日出
1月 2 日	AM 8 00 ~	友美的家	信良又開始看電視了
		信良的家	信良胸部有大洞
		88 公園	爲洋子打氣
	AM10:00 ~	洋子的家	機車要賣掉了
		88 車站	信良說洋子的服裝變了
1月 3 日	AM 8:00 ~	友美的家	洋子的服裝改變了
		洋子的家	信良說洋子完全變了
		公寓	要洋子加加油
		88 車站	要信良完全忘了洋子
		自宅	洋子說服其父親
		88 公園	洋子要的東西 定要到手
		信良的家	信良
		便利商店	洋子開始喜歡主角
		友美的家	信良說從來沒有後悔認識主角
	PM 6:00 ~	自己的房間	洋子打電話
		洋子的房間	H
1月 7 日		体育館裏	懷孕

註 從洋子起的女孩，必須要引發溫泉之旅，若是溫泉之旅引發之後　月6日絕對不可以回家，否則後果自行負責!



永島・久美子

日期	時間	地點	發生事件
1月 1日	PM5 00 ~	自宅	收留久美子
	PM8 30 ~	自己的房間	久美子不肯自己睡
		自己的房間	久美子睡著了，送到客廳
1月 2日	AM8:00 ~	客廳	久美子要一個人逛
	8 45 ~	便利商店	這裡的肉包子很好吃
	9 15	公寓	久美子迷路了遭西御寺侮辱
	9 45	88 學園	久美子遇到芳樹
	10:30	可憐的家	溫泉鄉才不會有這種事發生
	11:00	88 車站	久美子在街上閒逛
	11:25	客廳	久美子已經回家了
		白蛇池公園	久美子被搭訕

1月 3日	AM8 00 ~	自宅	佐知子要來接久美子回去
		自宅	久美子很難過的樣子
		如月車站	佐知子久美子受你們照顧了
		高台	佐知子有問題的是都會的人
		如月神宮	佐知子到如月神宮來參拜
		遊園地	好色的老伯爲久美子解圍 1
	11 20	電影院	爲久美子解圍-2
	11 50	遊樂中心	大男生的透明液體爲久美子解圍 3
	12 15	旅館大廳	爲久美子解圍 4
	14 00	友美的家	佐知子 88 町眞安靜
	15 00	如月車站	爲久美子解圍 -5 離家出走的女孩
	15 25	旅館大廳	佐知子主角是個可信賴的男生
		如月神宮	給 10 元摸屁股久美子信任主角
		才藝中心	佐知子 直在久美子身後
	18 00	客廳	美佐子和久美子聊天
		客廳	久美子含著眼淚回來
		友美的家	佐知子要回去了
		客廳	客房的久美子
		芳樹宅	告訴佐知子，久美子要回去了
		自宅 / 友美宅	久美子不想出去玩了
		客廳	久美子 直在房間
1月 4日	AM10.00	旅館	佐知子說久美子眞得要回去了
		客廳	久美子擔心主角會忘了她
	PM8.00 ~	自己的房間	把久美子變成大人 H
1月 5日	AM8 00 ~	客廳	送久美子
1月 7日			告白

篠原・泉美

日期	時間	地點	發生事件
12月 22 日	AM 11 00	自宅	和泉美在咖啡館
	PM 15 00	88 公園	28 日的約會不要忘了
		校庭	泉美的短大進學的話
		信良的家	泉美確定主角沒有亂說話
12月 23 日		弓箭練習場	不要干擾她練習射箭
		校庭	友美、28 日會很高興
		弓箭練習場	指責主角爲何告訴友美電影之
		泉美的家	泉美忘了拿東西
12月 24 日		弓箭練習場	提醒主角勿忘了 28 日之約
		自宅	西御寺的宴會
	PM 7 00 ~	自己的房間	泉美打電話來
12月 25 日		8 8 車站	誰亂叫我的名字
		弓箭練習場	沒有男朋友
12月 26 日		旅行代理店	泉美越來越不能開玩笑了
		弓箭練習場	不能叫爸爸丟臉
12月 27 日		友美的家	要把票讓給友美
		保育園	是第 次和友美約會
12月 28 日	PM 1:10	泉美的家	按電鈴
	PM 5:40	自己的家	唯說泉美不喜歡恐怖片
	PM 6:20	自己的房間	信良打電話來。約泉美去
12月 29 日	AM 8 00	88車站	開始旅行
		旅館	H
1月 5 日		學校的屋上	泉美改變說話的語氣
1月 7 日		弓箭練習場	告白

永島・佐知子

• 到1月3日爲止照久美子的流程進行



日期	時間	地點	發生事件
1月 3日	10:00	遊樂地	好色的老伯爲久美子解圍 1
	11:20	電影院	爲久美子解圍 2
	11:50	遊樂中心	大男生的透明液體爲久美子解圍 3
	PM 5:00 ~	自己的房間	接到佐知子的電話
		車站飯店 1818 號	拒絕說服久美子 H
1月 4日	AM7:00 ~	便利商店	久美子好不好？
	AM8:00 ~	88 公園	救久美子
	PM8:00 ~	自己的房間	H
1月 5日	AM8:00 ~	客廳	送久美子
1月 7日			告白

野野村・美里

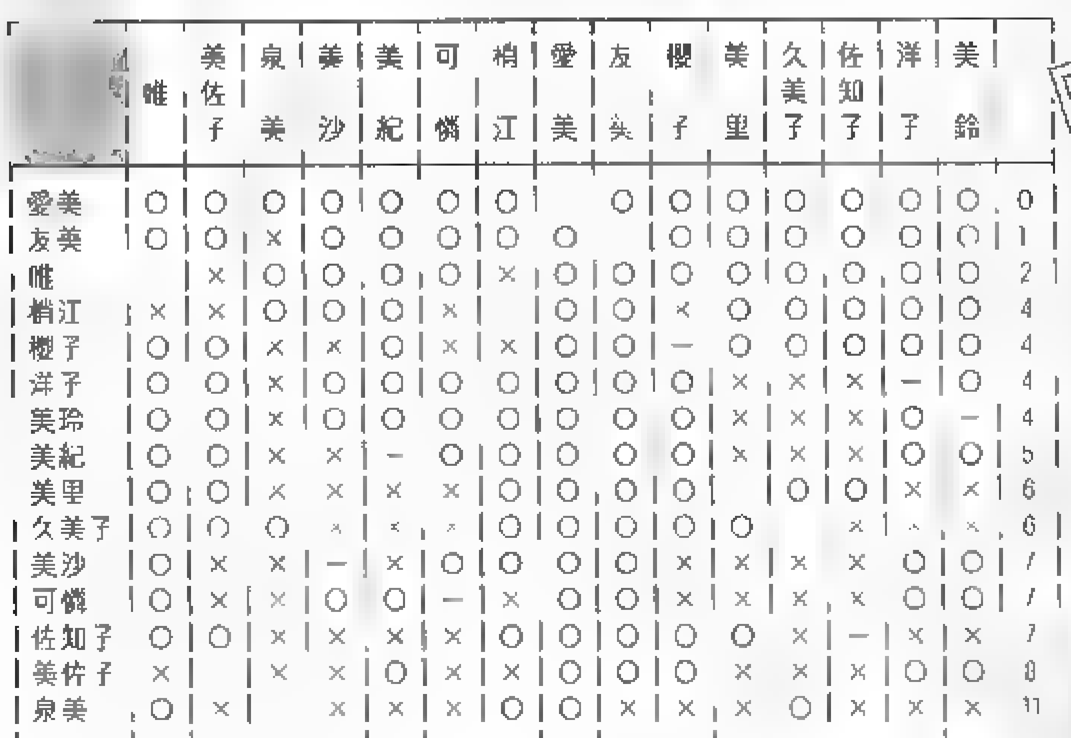
日期	時間	地點	發生事件
12月 22日	AM8:00 ~	旅行代理店	撞到美里
	PM2:00 ~	88 車站	撞到美里
12月 23日	AM8:00 ~	旅行代理店	有趣的男孩子
	PM2:00 ~	旅行代理店	美里小姐長得很好看
12月 24日	AM8:00 ~	旅行代理店	知道主角是 88 學園的學生
	PM2:00 ~	旅行代理店	學生有很多自由時間
12月 25日		如月車站	每週一休假，與男朋友約會
12月 26日	AM8:00 ~	旅行代理店	你家在附近嗎想認識主角
	PM2:00 ~	旅行代理店	美里問主角是不是想認識她
12月 27日	AM8:00 ~	旅行代理店	美里要主角轉告主角？
	PM2:00 ~	旅行代理店	又在推銷？
	PM2:00 ~	88 車站	溫泉之旅是二天一夜
12月 28	AM8:00 ~	旅行代理店	爲什麼要當導遊小姐
	PM2:00 ~	旅行代理店	下一次一定要約她出來
	PM6:20 ~	旅行代理店	信良打電話來約唯一起去
12月 29日	朝	客廳	美佐子給的護身符　要唱歌
12月 30日	PM6:00	旅行代理店	快樂的旅行？主角的本人
12月 31日	AM8:00 ~	旅行代理店	護身符掉了在美里那裡
	PM2:00 ~	旅行代理店	美里經常帶溫泉鄉之旅
1月 1日	AM8:00	公寓	208 號室，比約定時間早到
		玄關	H
	AM12:00	公寓	我要去約會了
	AM12:00	白蛇池公園	啊我男朋友來了
1月 2日	AM8:00 ~	旅行代理店	護身符交還給主角
	PM2:00 ~	旅行代理店	最近好嗎
1月 3日	AM8:00 ~	旅行代理店	美里沒有生氣
	PM2:00 ~	旅行代理店	美里和男朋友分手了
1月 4日	AM8:00 ~	旅行代理店	美里開始對主角著迷了
	PM2:00 ~	旅行代理店	美里在等主角
1月 5	AM8:00 ~	旅行代理店	美里臉紅了
	PM2:00	旅行代理店	女孩子心裡只要有個人就好了
1月 6日	AM8:00 ~	旅行代理店	美里臉紅了
	PM2:00	旅行代理店	美里約主角看電影
1月 7日			告白

猜謎館之解

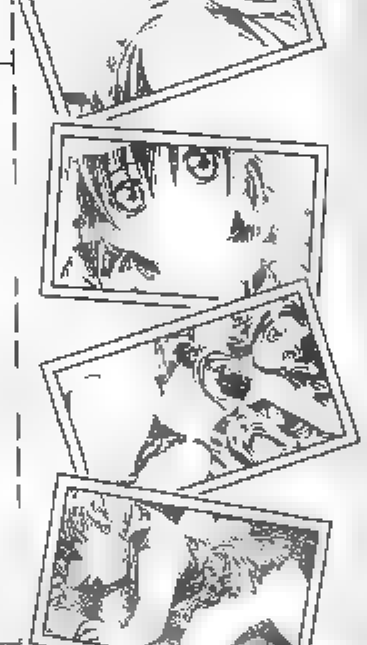
【猜謎王1號】那麼，她的圍裙美佐子是什麼顏色？
答綠色
體育館倉庫：AM　06：00～09：00
【猜謎王2號】當時的小唯，頭髮上有沒有綁蝴蝶結？
答沒有綁蝴蝶結
2年C班：AM　08：00～PM　12：00
【猜謎王3號】你想想友美對失約的理由做了什麼解釋？
答臨時有事
3年C班：PM　04：00～06：00
【猜謎王4號】那麼，片桐老師正在學的是哪種武道？
答合氣道
美術室：PM　04：00～06：00
【猜謎王5號】你這個混小子，在運動會的時候你還給她梢江別的東西來代替接力棒吧？
答電動按摩棒
2年B班：AM　09：00～PM　01：00
【猜謎王6號】我的問題是，請你選出那個女經紀人可憐的名字來！
答小光
才藝中心：PM　08：00～11：00
【猜謎王7號】泉美唸的大學叫什麼名字？
答星城之丘女子短期大學
音樂室：PM　01：00～04：00
【猜謎王8號】她（美沙）生日是一九七五年的幾月幾日？
答四月十七日
如月町某大廈角落　PM　03：00～05：00
【猜謎王9號】你跟洋子一起玩的遊戲的名字，是下面的哪一個？
答RIDER．Ⅲ．WGP，
如月町婦產科　PM　12：00～03：00
【猜謎王10號】在你對那個女孩美紀『那個』的時候，教室裡有些器具是你可以使用的？
答粉筆
如月町：PM　01：00～04：00

日記的拿法：
（在網球場的樹木…）
第一本日記與序章的日記一開始就會拿到。
第二本日記在夢仙人的手裡，你必須先幫他把書還給給占卜婆婆後再回到夢仙人那裡才能拿到這本日記。
第三本日記在22/23日左右前往如月車站時會由唯交給你。
第四本是幫愛美救了小孩後的謝禮，在事件後前往88車站可以拿到。
第五本日記是參加電視台錄影的紀念品，請參照舞島可憐的流程表去拿。

同時進行的相關圖表



	唯	美佐子	泉美	美沙	美紀	可憐	梢江	愛美	友美	櫻子	美里	久美子	佐知子	洋子	美鈴	
愛美	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	0
友美	○	○	×	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	1
唯		×	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	2
梢江	×	×	○	○	○	×		○	○	×	○	○	○	○	○	4
櫻子	○	○	×	×	○	×	×	○	○	—	○	○	○	○	○	4
洋子	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	—	○	4
美鈴	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	—	4
美紀	○	○	×	×	—	○	○	○	○	○	×	×	×	○	○	5
美里	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○		○	○	×	×	6
久美子	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○		×	×	×	6
美沙	○	×	×	—	×	○	○	○	○	×	×	×	×	○	○	7
可憐	○	×	×	○	○	—	×	○	○	×	×	×	×	○	○	7
佐知子	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○	○	×	—	×	×	7
美佐子	×		×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	○	○	8
泉美	○	×		×	×	×	○	○	×	×	×	○	×	×	×	11

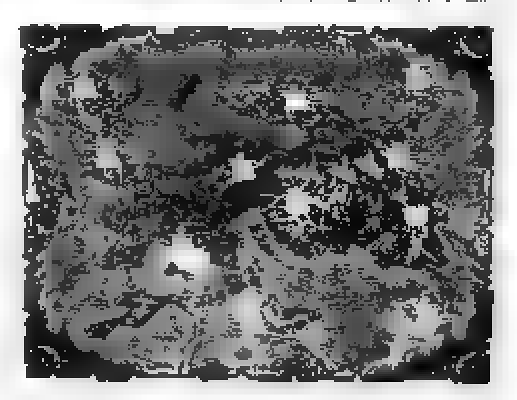


／俞伯翰

魔法飛毯2

心得提示篇

牛蛙公司繼魔法飛毯一代後，再度推出續集。二代和一代相較，除了多了夜晚、洞穴這兩種景致外，連任務都多了許多變化！不再像一代只是將城堡的法力升級到一定程度就可以過關，二代在遊戲中有紅色的箭頭指示需要去的地點，或是需要消滅的敵人。照著它的指示做，大多就能過關。如果你卡住了，你可以按下O鍵，看看遊戲的提示！而且二代還多了幾關的秘密關，要摧毀某些特定的建築才能進入喔！除此之外，在魔法方面，二代多了魔法經驗值這個屬性，如果某種魔法的經驗值滿了，就可以升級到更具破壞力、或時效更長的魔法，而每種魔法都有三級。接下來就按照每關的過關要點提示。



Level 1

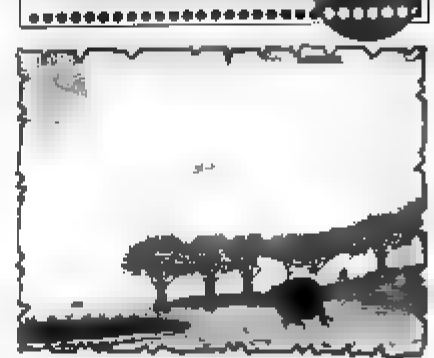
飛到紅色箭頭所指的地方，觸動所有的機關，殺死那些弓箭手，然後拿走魔法瓶。最後建一座城堡，再打死那些飛來飛去的螢火蟲就可以過關了。

Level 2

開始先飛到指定地點啟動機關，然後用鳥瞰魔法尋找Nyphur的下落。將他擊敗之後，會出現一群蜜蜂攻擊你，對付蜜蜂的方法是一邊後退，一邊用連射火球魔法攻擊它們。不過在攻擊蜜蜂之前，還是先建立一座城堡以策安全，避免被蜜蜂群殺了而重來。當料理完蜜蜂群後，飛到指定的塔，再將旁邊的兩座塔摧毀，拿完所有魔法就可以進入第三關了。

Level 3

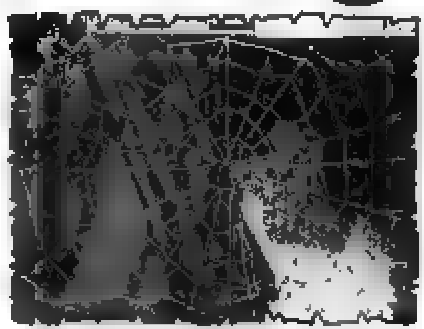




這關一開始會有一群弓箭手，要快點解決他們。之後會出現兩隻噴火龍，就是在天空飛的變形蟲啦。他們雖很會閃躲，但攻擊力一樣很爛。所以用連射火球對準他們發射就可以解決了。然後到飛到城內觸動機關，會出現幾隻蜜蜂，料理完後到城中央的高塔拿走魔法瓶就可以過關了。

Level 4





前面幾關只是讓你熟悉環境還算簡單，第四關開始就較有難度了。剛開始有一大群螢火蟲，我們可以把城堡建立在螢火蟲群中，這樣子可以用城堡把牠們「壓死」，而當城堡擴建時也可以壓死牠們。解決後，就開始探索所有地道、殺死怪物、收集Mana、再擴建城堡。一直到城堡等級升的差不多了，會出現一群蜘蛛。請記住！蜘蛛是一種可

怕的敵人，他們會噴出蜘蛛網來攻擊你，第一擊把你困住，第二、三擊就具有致命的攻擊力！所以要小心應付，最好能同時使用盾牌魔法。消滅蜘蛛群後，就會出現出口，不過對於位於出口前的敵人要謹慎處理。

Level 5



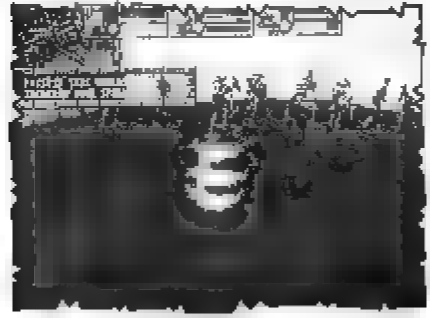
這關一開始先建立一座城堡，等到法力足夠時，先把魔法師Rahn的城堡給轟掉，然後趁他還來不及重建時，先把他給殺了。然後用同樣的方法料理Nyphur。最後竟會出現一個秘密關的入口，那就進去吧！

秘密關1

這種秘密關主要是用來增加魔法種類和魔法經驗值的。魔法經驗值到達一定值後，便可以使用更高級的魔法。增加魔法經驗值的方法有兩種，一種是多用用此種魔法，另一種是得到捲軸。這一關先建一座夠強的城堡，當拿光所有的捲軸後，就可以過關了。

Level 6





這關出現了兩種主要的怪物：僵屍和衛兵。僵屍會隱形、吸收你的法力、還會偷取你的魔法，但沒有攻擊力；所以只要和他保持距離，再用連射火球或隕石術攻擊他們就可以了。衛兵是個大型的頭，移動相當緩慢，而且防禦力特高、攻擊力又強，你此時決不是它們的對手，還是先溜為妙。這一關只要消滅指定的僵屍，將地道繞一圈，拿光所有的捲軸就可以前往下一關了。

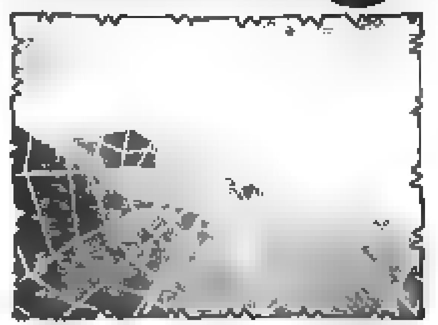
Level 7



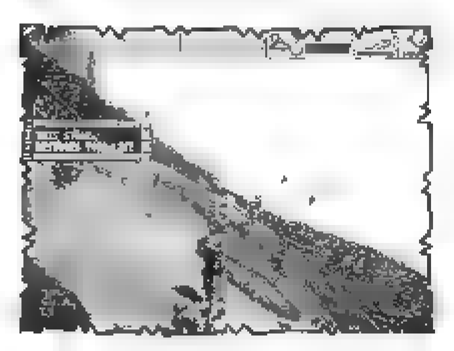
這一關如同第五關一樣，所不同的只是再多一位施法者。每位施法者手中都有一種新魔法。照例，把殺法者給殺了，再消滅掉他們的城堡，使他們無法再生，並且奪取他們身上的魔法。當二位施法者都死了後，就可以進入下一關啦！

Level 8





先小心的把所有的蜘蛛給殺了，建立自己的城堡，逛逛每條隧道，殺殺一些怪物，不久後會出現一個用雕像圍繞成的圈圈，觸動圈圈中的機關，會出現一些怪物，將它們消滅之後會出現另一個圈圈，反覆上述動作直到出現一條用Mana作為指引的隧道路，沿著走會到一個傳送鏡面前，進入後會被傳送到指定的地點。之後沿著指示箭頭、傳送鏡活動，並殺死指定的怪物。最後會



來到一個有四座塔的洞穴，摧毀那些塔後會出現終點，但旁邊有另一個傳送鏡，進去傳送鏡會到另一座城堡，將該城堡轟掉後，第二個秘密入口就會出現！

秘密關2



這個秘密關是座大迷宮！耐心點，慢慢的在裡面繞，拿走所有迷宮中的捲軸和魔法，走出迷宮後建好城堡，將城堡升級後會出現幾個傳送鏡，通往幾個充滿捲軸的房間，盡情的拿吧！拿完所有的捲軸就完成這個秘密關啦！

Level 9



先消滅了指定的「人形獅身獸」，就是那種長的像狗的怪物啦！然後建照夠強的城堡，再滅掉其他的魔法者，而後會出現一大群狗，當你消滅後就可以過關了。

Level 10



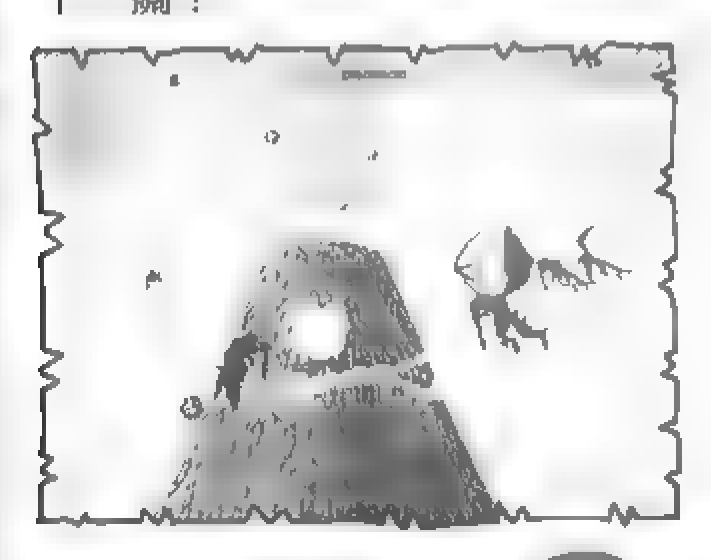
一邊建立城堡，一邊將六座塔給摧毀掉，毀掉最後一座塔時會出現一大群的Cymmerians。他們死後會生出三隻小的昆蟲，並且會去破壞你的城堡，所以你的城堡最好要建構成有防禦型的城堡。當消滅那些飛行的惡魔後，再慢慢對付其他的怪物，注意去逛逛那二個大坑洞，這樣就可以過關了

Level 11



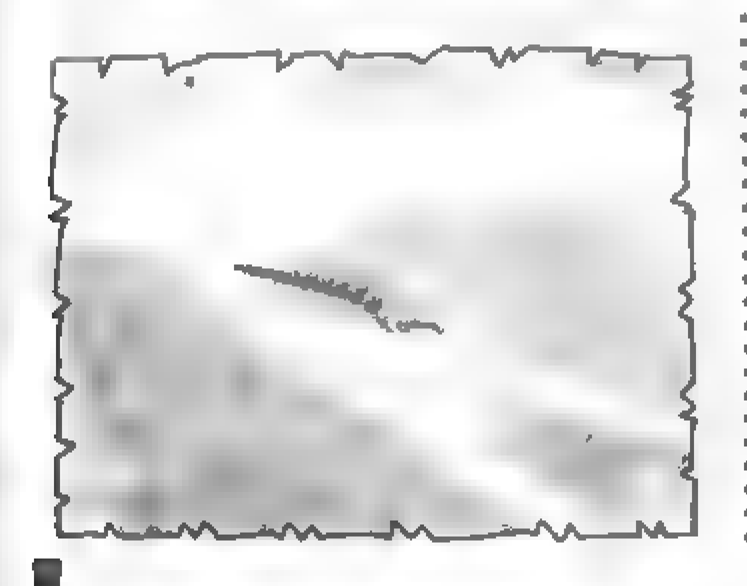
先在海上建立一座二到四級的城堡，最好加上防禦能力，不過要小心海獸，它會潛伏尋找目標，此時是打不倒他的，他攻擊前先會沉下去，過一秒半後

再衝出水面將你吞噬，要趁此時用隕石術轟他，才比較容易打死他！建好城堡後，到指定的地點，會出現六座塔和一群角怪，每轟掉一座塔又會多出現一些，而轟掉最後一座塔時會出現一大群的角怪，此時最好打開反彈魔法，用隕石術猛轟！魔法力不足時先暫時傳送回城堡休息，待法力恢復後再繼續奮鬥！全部料理完畢後將會有魔法可拿，然後前往下一關！



Level 12

這一關一開始需依序面對一群群的角怪、弓箭手、螢火蟲、僵屍、蜘蛛，其中那群蜘蛛最為難打，需花一點工夫，因為每群之間都有石門隔開，所以當快掛了或沒魔法力時，先回上一個石洞休息。解決蜘蛛後會到最大的洞穴，洞穴中央有個十字，將城堡建在十字中央！洞中還有一些衛兵，先用反彈魔法，再用隕石術轟他們。等到城堡升到第五級後（無法升級的話表示建立的地點不對），用裂縫魔法開路，到一個被雕像圍起的圓圈的洞穴，觸動機關後，會出現第三個秘密入口。



秘密關 3

這一關任務就是殺光所有看的見的怪物，然後建城堡在方形洞穴的中央，當城堡升級到五級後，就用裂縫魔法開路到各個密閉的洞穴，拿光所有的捲軸即可。

Level 13



這又是一個消滅所有魔法師的關卡，照例還是先建一座城堡，等到實力夠了，再一次讓 Nyphur、Rahn、Jark、Belix 等，連人帶城消失在地圖上。

Level 14



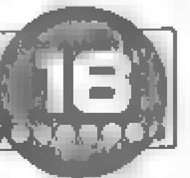
先建好城堡後，消滅些怪物，等到法力比較足夠時，進去那被三面城牆圍住的地方，此時地四面牆壁會升起，將你給困住，除非殺光裡面所有的怪物，不然不會再開啟！脫離此地後，再消滅些怪物以提昇法力，最後會出現幾隻月球怪和 Cymmerians，月球怪有時飛的很高，你需要退後幾步，仰角朝天，用隕石術轟他幾砲！打完後就朝下一關邁進吧！

Level 15



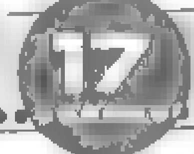
此關把所有指定的怪物殺死就可以過關，其中比較難對付的是人猿，他的皮很硬，攻擊力又強大，不過他的缺點是只能近距離攻擊敵人，所以你只要和他們保持適當的距離，再賞他幾顆隕石就可以啦！

Level 16



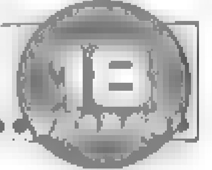
在這一關，先飛到指定的塔把這座塔摧毀，然後把你的城堡建立在原來塔位置的上面，同時還要把附近的弓箭手給料理掉！這時會出現一個衛兵，若你這個時候還不能使用反彈魔法，就先不要去理他，先去其它的洞穴逛逛。等到城堡升級夠了，就開著反彈魔法，用隕石術轟掉衛兵！衛兵解決了後，會到一個有五座塔的洞穴，當摧毀那些塔時，就會出現很多隻的人猿，你可以用火山、裂縫等魔法集體消滅他們，猿人死光了就可以到下一關了！

Level 17



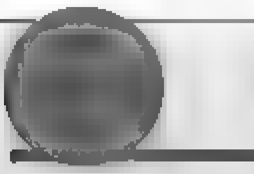
先建立一座城堡，然後努力地捍衛你的城堡，因為狗群、還有魔法師們都會不斷的攻擊你的城堡，所以你就一邊消滅靠近城堡的怪物，一邊收集 Mana，然後把城堡升級成具有攻擊性的城堡。等到你法力足夠了，就讓他們瞧瞧你的厲害吧。記得，一個都不要放過喔！

Level 18



這一關看起來和前一關差不多，但是實際玩起來，難度卻高很多。首先的例行公事還是建好城堡，並殺死怪物、收集 Mana，然後升級城堡，等到法力到達一定的程度後，就會出現一隻雙足飛龍，這是一種極強的敵人，移動迅速、又耐命、攻擊力更是可怕，往往剛剛才剛靠近他，你就已經被他用連續的火球給殺了。所以靠近他之前，一定要使用三級以上的反彈魔法，然後用隕石術或火山魔法猛轟他。殺死他了以後就對付 Vragore，你可以先用三級召喚魔法召喚出兩隻雙

足飛龍來對付他，然後在他的城堡上放幾座火山，這樣應該就能很快就可以解決他！當然，對其它的魔法者也如法泡製一番，然後又會出現幾隻的雙足飛龍。還是用一樣的方法去對付，全部殺光後，會出現幾條的捲軸，拿光它們，最後會有一座塔，被捲軸繞著，轟掉它就會出現第四個秘密關的入口！



秘密關 4

建立一座城堡，並且殺死怪物們好讓城堡升級，等到你的法力充足了，就進去細長的隧道，把衛兵給轟掉，然後進入旁邊的傳送鏡內，它通往一間間放滿了捲軸的房間，拿光它們就繼續下一關吧！

Level 18



這一關如同第十七關，只是又多了一位魔法師。別客氣，讓他們通通消失在地圖中。請記住，擁有一座有強大攻擊力的城堡，及搶走所有摧毀其他師法者的城堡所掉落的 Mana，是快速地度過本關卡的不二法門。

Level 20



這一關就是要對付雙足飛龍，首先建好城堡，然後去收集那些被飛龍殺死的怪物所留下的 Mana，而暫時先不要招惹飛龍，等到能用較強的魔法時再去攻擊他們！當消滅飛龍後，會出現一隻多頭龍，他是除了魔王外，最強大的敵人！顧名思義它有很多個頭，而且每一個頭都能獨立攻擊，移動雖然不快，但是他會瞬間移動，而要完全消滅它需要一口氣把每個頭都給打掉才行，不然這些頭還會馬上長出來。建議是用二級以上的火山魔法攻擊它，一次放好幾座火山，讓他無處可跑！好不容易消滅它之後，海上會出現一座城，當你摧毀城堡就會出現第五個秘密關入口！

秘密關 5

這個秘密關相當簡單，建立一座夠強城堡就能過關，但是小心那些雙足飛龍，不要引飛龍們道你的城堡附近。當然，過關前請別忘了拿走所有的捲軸喔！

Level 21

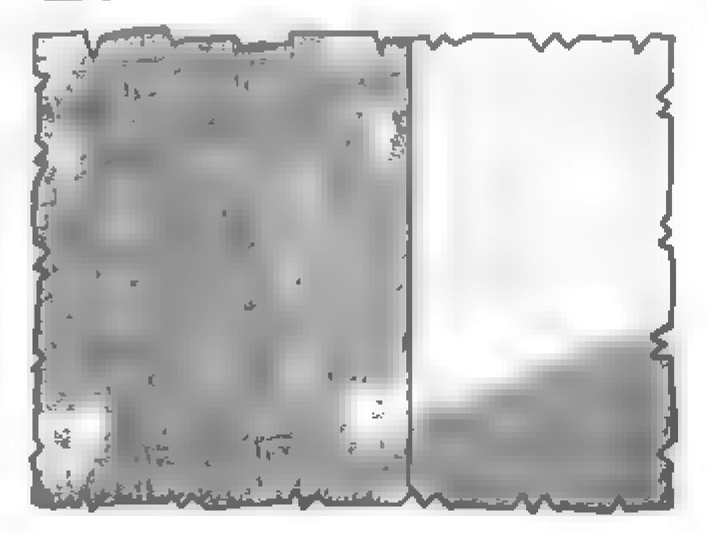


本關卡先要將城堡建立在較空曠的地方，不要和牆壁靠太近，不然會無法升級，然後殺光所有指定的怪物，像雙足飛龍應該和他打過多次照面了吧，應該不用再提示要怎麼對付他們了吧？還有，若是所有魔法還沒升級到第三級，要盡量多拿些捲軸啊！

Level 22



本關任務主要是殺死那隻多頭龍，首先把城堡建置在海上，防止多頭龍來攻擊城堡（因為多頭龍不能涉水），再消滅羊群來增強魔法能力，等到法力充足了，就用火山魔法來對付多頭龍吧！當你用火山魔法轟到他時，他會用瞬間移動魔法移動到附近的地方，此時馬上再送他一記火山，直到他所有的頭都消失而死為止！



Level 23



這是一個被一堆建築物擠滿的一個關卡，你要先找一塊空地建城堡，然後依照指示摧毀各建築物，最後把其它的施法者給一一消除掉！

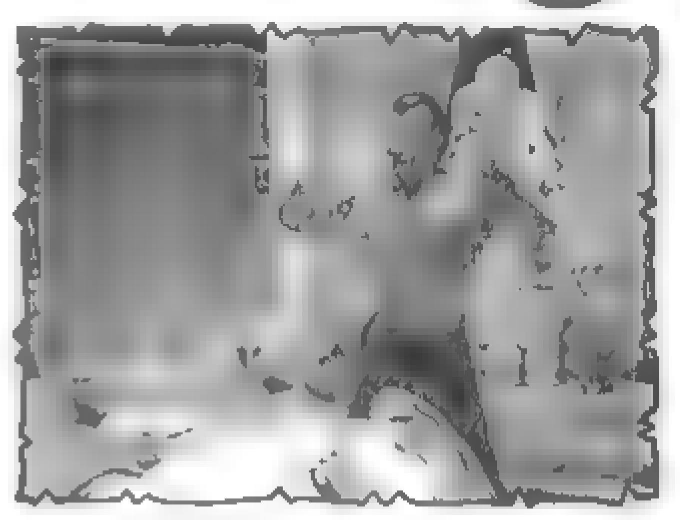
Level 24



在洞穴的正中央先建好一座城堡，飛到指定的地點後，會出現很多衛兵，好好料理他們！之後，再解決通道裡面的兩隻衛兵，就可以通到下一個洞穴，然後去觸動機關，再轟掉出現的那幾座塔，最後再解決掉那些煩人的 Cymmians，就可以到達最後一關大魔王的所在地了了！

Level 25





這是最後一關了，加油！你先在海面中央建好城堡後，再進入傳送鏡，解決那些怪物吧！出來以後，把所有的怪物給消滅掉，並同時收集 Mana，做好準備和魔王一拼死活。最後把那座城給轟掉就可以見到魔王了，他會不斷放出其它的怪物，還會把你瞬間移動走，但是只要有點耐心其實他很好攻擊的；當一靠近他就猛轟隕石術，而快沒法力時就快傳送回城堡稍做休息，並且殺掉他所放出的怪物，進一步增強法力！反覆這步驟，當累積足夠的力量之後，將魔王給消滅之後你又拯救一次世界了！



快·速·攻·略

銀河飛龍

作者／Lucifer

「銀河飛龍」這個遊戲是完全由目前正在台視頻道周日下午四點四十分播出的同名電視劇所改編過來的，原劇在美國以其精采的科幻劇情而大受歡迎，自 1987 年起，連續播出了七季的影片，並且光榮的以同時段最高收視率交棒給下一個世代的影集「深太空九號」，在每一集的劇情中，除了精采的特效外，往往還有許多值得探討，發人深省的有關人性與宇宙的內容，可說是不可多得的一部好片。不過目前聽說台視將在播畢第三季影集之後就不再播出，這是十分可惜的一件事，目前在學術網路上的影迷們已經連合起來發動「一人一信到台視」的活動，希望能夠改變以往由電視台主導觀眾收視習慣的惡習，進而由觀眾提出自己的要求來，如果你也喜歡這一部劇集的話，那麼請你跟我們一起寄信到下列地址：

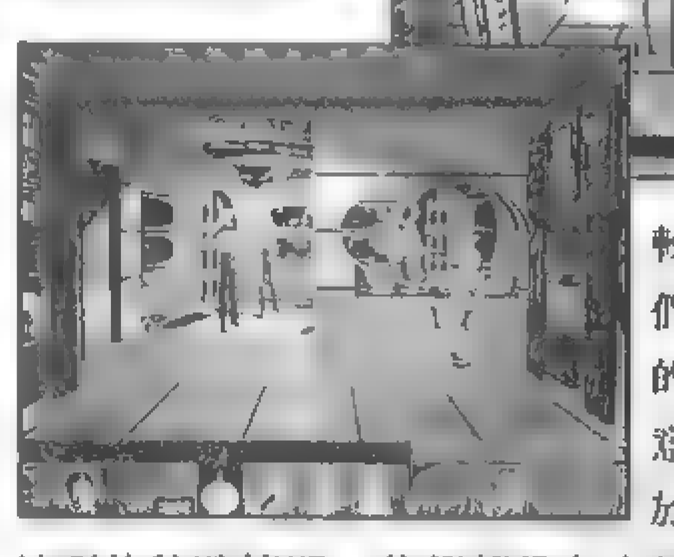
民生報信箱地址是：台北市忠孝東路四段 555 號
民生報影劇組
「熱線你我他」收傳真電話：（ 02 ）766-0567

請多利用傳真及明信片，多多表達自己對「銀河飛龍」的熱愛。

台北市八德路三段10號節目部經理（或總經理）收
節目部經理：顧安生
總經理：莊正彥

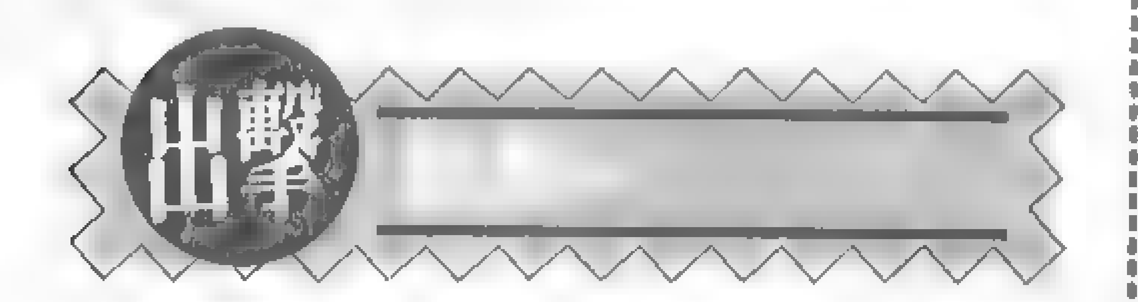
技巧

在此部分儘量不提及劇情，希望由玩者自己去發覺，去享受他的樂趣，如果玩者聽力不好的話，請記得把字幕打開，一邊享受電視影集的配音水準，一邊還可以享受對話為你停格的樂趣。再提醒你注意一點，在遊戲的三種難度設定中，最重要的從隊員身上獲取資料的方法不同，在比較簡單的等級中，艦上成員會自己告訴你他們的意見；

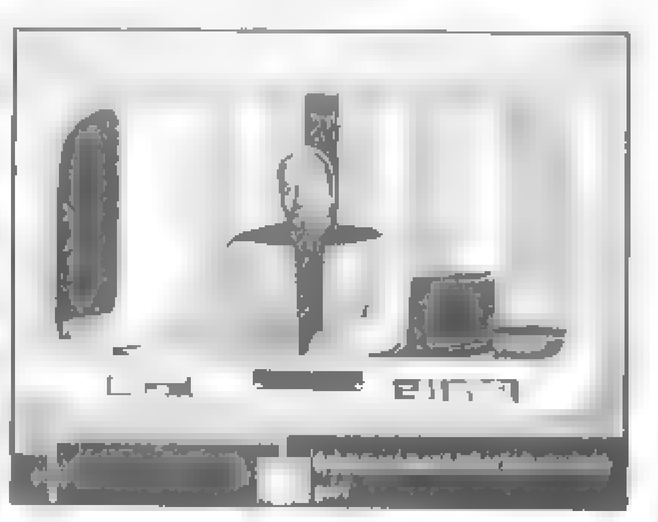


較高的等級中，他們就只會在你問他的時候表示自己的意見了。不管是對於船艦的戰術或是地面的特殊情況，他們都是各自領域的專家。身為艦長的你，目的就是要以領導統御之能力而補己身之不足，所以每到一處新的地方，一定要記得一些固定的步驟，　先跟每一個成員談話，再使用三度儀（　TRICORDER　）　來掃描每一樣特殊的東西。如果有任何有趣的讀數或是資料的話，須詳細閱讀，有需要時也可以再請教你的隊員一次。務必在得到一切相關訊息之後再採取行動！除了地面任務外，同樣的情況也可以適用在太空中的遭遇上，舉例來說：在一開始與加瑞迪戰鳥的遭遇中，你會從艦上的船員得到各種不同的訊息。如：B級的戰鳥速度比企業號略遜，但是他的火力則比企業號要強、加瑞迪人欽佩有勇氣的戰士，他們喜歡對方說話時表現出的氣魄，這樣才會讓他們產生相等的敬意，而在參考了他們的專業意見之後，以艦長的職責當然是要選擇出一個最適合的對策；至於要怎麼樣做，這就得看你自己的評斷了。身為聯邦星艦企業號的艦長！我把這艘全長六百二十五公尺、星聯最

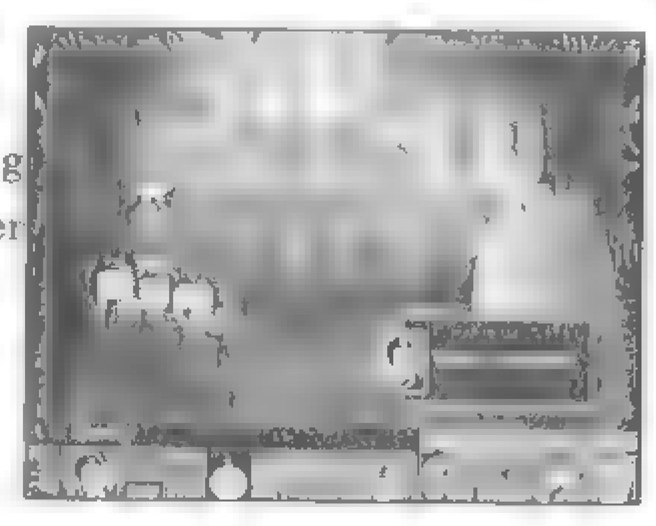
大最好的船隻，以及艦上一萬一千多名官兵和他們眷屬的性命安危都交給您了！相信您能夠做出最正確的選擇；至於擔任登陸特遣隊之任務的人選則是依照著說明書上的指示來選擇即可，也同樣不要忘了個人的專長，以便能夠正確的處理狀況，不過即使你發現你選擇錯了，也沒有關係，你可以回到原先的傳送地點，要求輸送回艦，重新挑出最適合的一組人來。

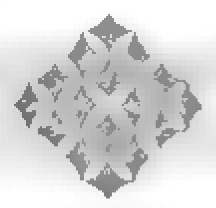


你的第一次任務將是設法安全的拯救這個遭到不明力量攻擊的聯邦太空站，當你一傳送下去之後，你必需要使用三度儀在所有的儀器面板上，尤其是那個限於太空站內的傳送器更要特別注意。之後走出那道門向外一直走，直到你看見了那個受傷的女人為止，先用你口袋中的 phaser 射擊（記得把能量調到最小，以免傷害到那位女士）那條傳送資料的電纜，之後在跟隊員的一陣討論之後你會知道應該使用哪個傳送器把電纜搬開，回到一開始的那座房間，使用傳送器，之後再回到那個女人躺著的地方，對她使用醫療箱，從她的嘴裡得到許多的資訊之後，走到右方的高速電梯（ turbolift ），先到管理室（ administration ），觀察所有的儀表板，並且讓輪機長鷹眼觀看房間中間的太空站立體影像，同時也請他使用牆上的維生系統控制台，並且將緊急維生系統的能源打開，暫時解決了太空站維生系統的問題。之後再回到高速電梯，前往輪機室（ engineering ），觀看那一個外星人的特殊裝置，當然也別忘了要使用你的三度儀，還包括要觀察那些輸送大量能源的超大型電纜，之後不斷的跟你的隊員聊天、聊天、聊天，你會得知可能把這個裝置送走的方法以及它可能的干擾裝置。接下來向右走到一間工具室，把那邊桌上的所有東西都拿走，使用右後方的操縱面板來把通往三號線路的能源關掉，如此之後，走出去的時候外星人的裝置就會離開。緊接著再回到管理室（ administration ），用你剛剛拿到的工具把那個 holotable 給修好，並且把所有額外的資訊都看一看（包括太空站上的洞…）接下來再到輪機室的左邊，往原先被外星



裝置擋住的地方去，和 griem 博士談話，他的脾氣非常暴躁，你得叫同是工科天才的輪機長鷹眼跟他談話，不要選擇把反應核心彈射出去的選項，你會得到比較低的評價，你得要讓鷹眼多跟他聊聊，想出可以安全解決這個危機的辦法，緊接著走出去到原先外星裝置占據的地方，讓鷹眼使用 inverr coupling 和 wave converter，在那個能源導線的洞上面，這樣就可以成功的拯救這個太空站，接下來就是豐富的過場動畫啦…





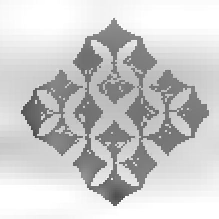
保護區 (the preserve)

注意這個保護區是以女性為尊的母系社會，所以在選擇隊員時最好全以女性組成，不然這些"低等"的男性可能會受到不大友善的待遇，選擇好隊員之後，你就可以直接傳送到地面上去。一開始先和那裡的醫長談話，之後到左方的實驗室（ labratory ）裡面去，實驗室有點陰森森的，裡面的桌上有一些動物的屍體（ carcasses ），把他全部拿起來，並且用下列的物品來檢驗他們，以便能夠得到進一步的消息：三度儀（ tricorder ）、音波顯微鏡（ sonic microcope ）、掃描桌（ scan table ）。在大致的了解這是怎麼一回事之後，對牆邊的電腦（就是在那些管子附近的）使用三度儀，之後再跟選項中的追蹤者（ tracker melas ）談話，把身上的屍體丟掉，再拿取放在實驗室中的三個機器人（ field unit a,b,c ），他們是分別再三種不同環境下工作的機器人，你待會會用到的，接著再拿取掃描桌上不大顯眼的生物探針（ bioprobe ），它是用來從前面那些取樣機器人身上取出生物的基因樣本用的。前往太空梭停泊區（ shuttle dock ），把放在它門口閃閃發亮的那一個微發電機（ micro generator ）給拿走，等下要用到的，緊接著你可以到每一個保護區的觀察亭（就是看起來上面有一個怪獸頭，有點奇怪的大螢幕），打開那裡的電腦負責觀察該處的生物生存的地方，緊接著利用那三個機器人分別到適合他們工作的地方去取樣（ a

for desert,b for swamp,c for ocean ），你會發現每一個地區都需要插上這個微發電機，把從太空梭停泊處拿來的微發電機裝上去。每一個生態區都有三個以上有生物棲息的地方，讓適合該處生態圈的機器人去每一個生物棲息的地方取樣，每回來依次就用生物探針把它所取的樣給留存下來（這個行為大概要重複個不少次，稍稍忍耐一下吧），在收集齊了每一個生態區的採樣之後把他們都帶回實驗室，在音波顯微鏡下作分析，你就可以得知一個非常嚴重的

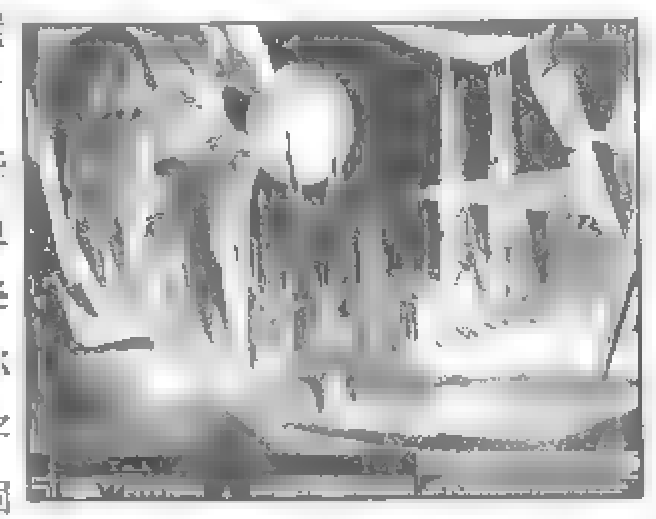


情況。之後繼續和你的隊員談話，使用三度儀在那台通訊的電腦上，再和下個人（ iydia ）以及那位醫生（ the doctor ）談話，再去原本的觀察區（ quara-tine area ），和這個動物園的管理員談話（ watcher tzudan ），現在你應該有足夠的資料可控告那個博士走私非法的動物進入保護區，去和警長談話並且告訴她一切，她會將你要找尋的那個科學家給釋放。別急，你在這裡的任務還沒結束，你還得要抓回那隻肆虐的不明生物才行，前往太空梭的停泊區，讓太空梭把你搭載到這個保護區的能源控制中心，觀察那裡的操控面板，把那個面板給修好，接著回到原來的那個觀察區去，依序操縱控制台一、二、三，然後你再這裡的工作才真正完成了，之後你必需追到太空去抓到這個佛朗機人的太空船，要求他把手頭上的這個走私犯交給你，並且把他資料庫裡面顯示這些動物是從何而來的資料給拿到，接著你就必需前往資料所顯示的地方。



機智問答…

你必需要從那個佛朗機人的資料庫裡取得有關這個星球的位置才能夠來到這裡，當你抵達之後，先跟這裡的議長談話之後就直接傳送下去，你在下面先和這裡的議長談話過後，直接前往最近的那一座金字塔，這裡是很喜歡唱聖歌的一個宗派，他們甚至培養出一種植物專門為他們唱聖歌，你和stamblyr聊過天後，他會送你一個樂器讓你可以隨時聽取他們這首好聽的歌曲，並且你也進一步的了解到，這一族在每次舉行的辯論中的確輸掉了不少東西，看起來可還真寒酸，你別忘了要幫他們討回這些本來屬於他們的東西。回到一開始降落的地方之後，你再前往遠方的金字塔，裡面的這一個



宗派是主張以傷害自己來加強心靈上的忍耐力的，看起來他們也掉了一樣東西，這裡有一個lawgiver在晚年常常使用的傳送器，可惜目前被他們緊緊的守護著，你還不能使用它。再出來到了降落的地方之後，向右下方的沙漠走，你會到達另一個金字塔，走進去，和裡面的人談話，看起來這個宗派是每一次辯論的大贏家，不過似乎他們的頭子最近失蹤了，也許你要找出他來才可以得到你所需要的幫助。看來你得學這個頭子走一趟這個據說沒人打開過的人了，走到那條通道的盡頭，並且和看門者說話，他會問你四個問題，基本上你的回答都以顯示你的無知為優，其實大概看一下前面的一些提示就可以發現，其實這個種族有一些反智傾向（如那首歌 wisdom is futile ），所以應該可以推測出正確的回答方法。下面是問題和他的解答。

Q：你有什麼權利在這裡？
By what right are you here ?
A：就我所知，我無權在這裡。
For all I know, we have not right to be here.
Q：法律賦予者是何人？
Who was the Lawgiver ?
A：我聽說他是位偉人，不過我個人對他一無所知。
I've heard that he was a great man, but I have no personal konwledge of him.
Q：人是如何達到啓蒙的境界？
How does a person reach enlightenment ?
A：我不知道。
I don't know.
Q：你是誰？
Who are you ?
A：在一生中每個人都扮演著許多角色…是無法將他們分類的。
Everyone plays so many roles in life..it is impossible to label them.
Q：第五卷軸的中心理論是什麼？
What is the central principle of the Fifth

Scroll ?

A：每個人對它都有不同的解釋，我不知道該相信哪一種。

Everybody seems to have a different interpretation… I'm not to sure what to believe.

Q：何如促使各宗派合作？

How can the sects be made to cooperate ?

A：我不知道。可能需要一個比我強的外交專才。

I have no idea. That would take a better diplomat than me.

Q：你為什麼在此地？

Why are you here ?

A：我自己也不清楚。

I'm not sure of that myself.

Q：你為什麼想通過啓蒙之門？

Why do you wish to pass through the Door of Enlightenment ?

A：我不知道門後到底藏著什麼東西。

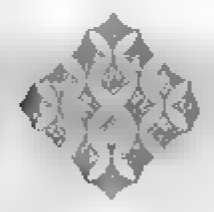
I don't know what is beyond it.

Q：哪一個宗派對第五卷軸的解釋是正確的？

Which of the sects has corecctly interpreted the Fifth Scroll ?

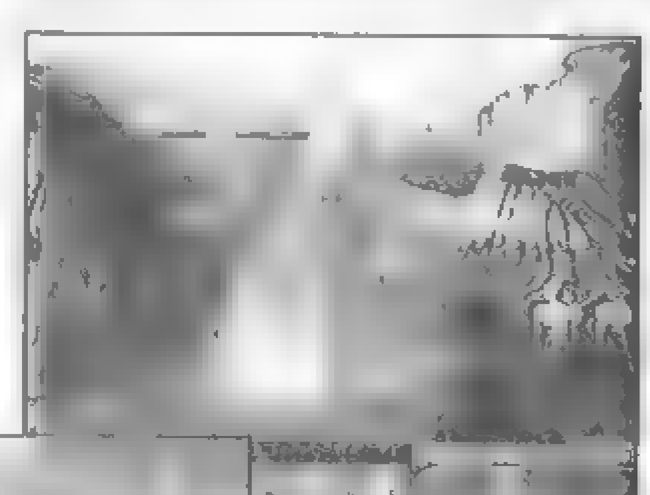
A：我沒有足夠的證據來正確地回答。

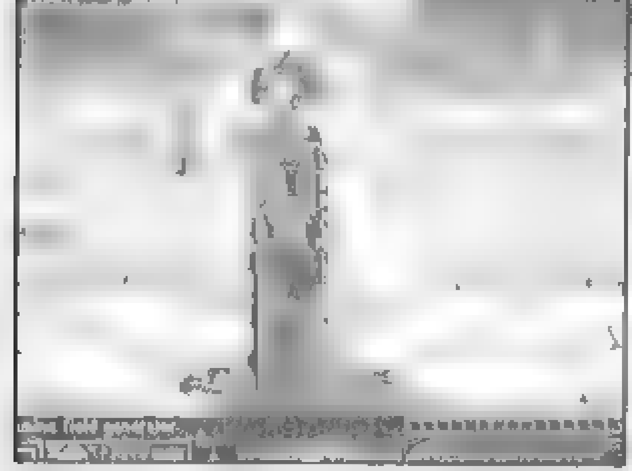
I don't have enough facts to answer that properly



謎題七十二變…

如果你的回答不正確的話，守門人會叫你再回去多認清自己。你必需要四個問題都答對才行。等到你答對了四個問題之後，進入這裡的房間中，你會發現有一個人被困在時間靜力場中，但是你不知道要如何關閉這個力場，叫百科觀看這個控制板之後，再叫他去觀察這個控制板旁邊的標誌，雖然你可以大概的猜出他可以控制這個立場的開關，但是你就是不認識這種丘達克文字，你必需要去請教這裡對丘達克文字最有研究的議長才行，回到降落的地點後，你會發現他只願意和瑞克講話，在瑞克和他講話之後，議長 laraq 會把他的翻譯程式載入到你的三度儀中，





再回到那個時間靜力場的地方，這次使用三度儀在那個標誌上，你會得到操縱的說明，之後就可以直接操縱那個開關把困在裡面的 aelont 給救出來。和他交談之後，你會得到三樣東西（黃色和藍色的護身符，還有他們保管箱的鑰匙），你可以從外面的殿堂裡面的保管箱拿走三樣東西，你也只需要三個，他們分別是（ golden ring,device,staff 就是上面有一顆小白球的光之杖），其他的東西都對你沒有用，如果你拿錯了，你還可以回來找 aelont 換。回到那個喜愛聖歌的宗派處，用你手上的 golden ring 補回樂器的孔洞，同時再請百科或是鷹眼把device放回樂器上把它給修好，之後你可以連續聽到兩首歌和得到可以發出相同樂章的樂器。接下來再走到madia，也就是以自我鍛鍊來修行的那一個宗派處，把光之權杖還給他們，要求他們把傳送器附近的力場關閉。用三度儀掃描傳送器，會發現它是利用音波來啓動的，利用剛剛得來的樂器彈奏樂曲名為 travelling music 的樂章，藉以啓動這個傳送器進到另一個房間中。裡面的謎題是一個簡單的連連看問題，你必需使用正確的樂器來讓那些會跟著音樂出現、消失的地板能夠讓你走到你要去的地方。

		22		24	
C	17		19		D
		14		16	
A	9		11		B
		6		8	
	1		3		

A：有三棵植物的樂器。

B：圓錐外罩的一顆植物樂器。

C：兩棵植物和外罩的樂器

D：一顆綠色植物和杯形外罩的樂器站在開始的地方。

使用有四棵植物的樂器。

取得樂器 A。

走到編號六的地方。

使用樂器 A。

取得樂器 B。

走到編號七的位置。

使用樂器 B。

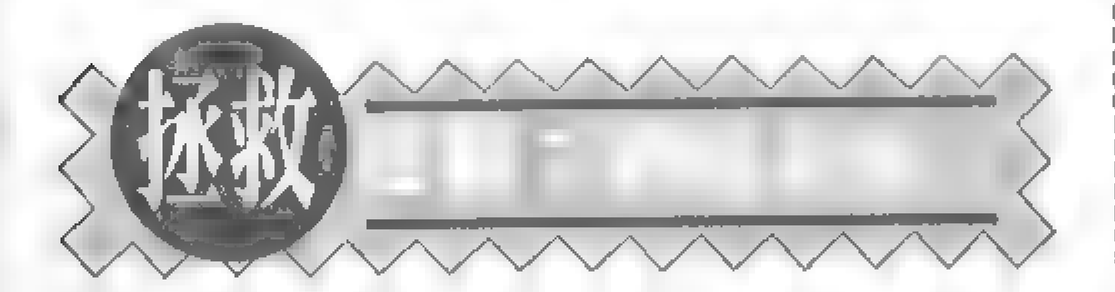
走到編號十八的地方。

再使用有四棵植物的樂器。

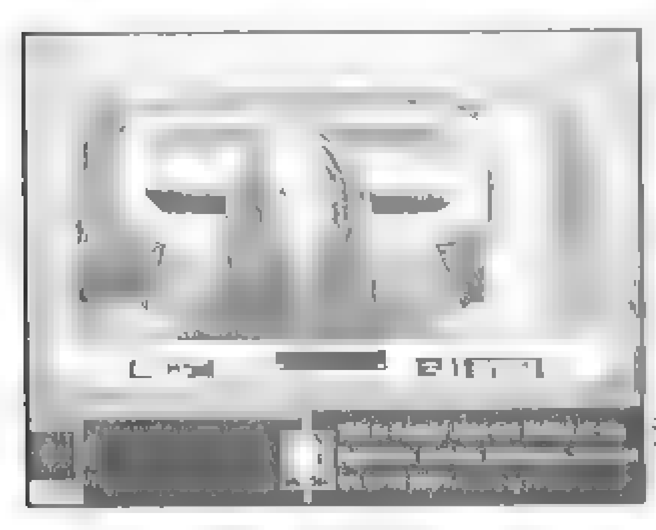
取得樂器 C。

出現的位置　5,6,15,16,20,21,22,24 走到編號十八

的地方。
使用樂器B。
走到編號十五的地方。
使用樂器C。
取得樂器D。
走到編號十五的位置。
使用樂器B。
走到編號十八的位置。
使用有四棵植物的樂器。
走到編號十七的地方。
使用樂器D。
出現的位置 8,11,12,15,17,21
走到編號二十一的位置。
使用樂器C。
走到編號二十二的地方。
緊接著把你身上帶著的那個藍色的護身符放入那個 niche 中，拿出第五捲軸，回到企業號上。



緊接著下來你將面對一場大規模的羅慕倫帝國的入侵，你必需照著聯邦的指示來行動，試圖拯救這個地區的通訊站和許多遭到攻擊的設施，你將有機會遇到許多許多的戰鳥，不過由於他們的武器系統和防護罩都因為對速度的要求而減弱了許多，你大可不必擔心會被擊敗，不過如過戰況實在吃緊的時候，可能要自己作戰比較妥當。當作戰告一段落，你又重新和聯邦總部聯絡上的時候，你必需要再回到 firgis ，一方面擊敗攻擊他們的戰鳥，一方面傳送特遣隊到當地去和議長談話，別忘了你隊伍裡面最擅長考古學的是艦長畢凱，記得帶他下去，你可以從議長那邊得到許多有用的資料和兩樣物品，一個 isolinear rod ，一個圓形用來鎖緊在前者後端的 programmer ，這兩樣物品在日後都將對你有用。接下來則須前往 horst Ⅲ 星球找尋那一位考古學家，希望能夠得到有用的消息，不過你會



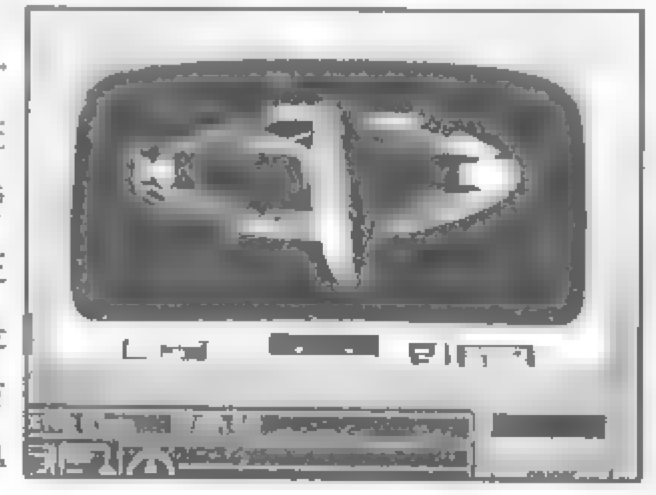
發現他已經離開了，你可以自由的下去探險。（別忘了要攜帶 isolinear rod 和 programmer ）一開始的入口處被瓦礫堆給擋住了，你得要把 phaser 給調到最大出力，將這個瓦礫堆給轟開，之後就可以進入這個廢墟。你會在裡面的第一個房間看到一個螢幕，使用他，並且把手上的那個萬能鑰匙（ isolinear rod ）給插進去，再使用 programmer 在 isolinear rod 上。你可以開啟這個螢幕，用三度儀掃描這個螢幕，把上面的可用資料帶回艦上去，別忘了把那個 isolinear rod 給拿下來，你以後還要用到的。接著走到廢墟後方，仔細看看那個儀器和它的台座，並且用三度儀好好的掃描一下，之後你就可以回到原來的地方，呼叫企業號將你傳送上船。緊接著你會被命令前往攔截丘達克人的戰艦，這裡你最好先存檔下來，因為這些人非常難纏，你用武夫可能還不夠應付他們，你得要自己接手，並且多多練習才有擊敗他們的可能。不過如果實在打不過就溜吧！（我這樣作，不影響後面的劇情）。緊接著船上的電腦會解讀出丘達克政府的首都所在，立刻前往那邊。一下船之後（也別忘了帶 isolinear rod 和 programmer ）你必需要用三度儀掃描每一樣東西。包括了機器人、每一個門、 schedule



、通風口（ ventilation duct ）和它上面的 alloy seal ，你會發現每一個門都不能進去，你大概只能從這個通風口進去了。把 phaser 調到最大設定，並且溶化這個通風口的三個合金封口的地方。向右走進另一個房間，並且使用這個房間中靠近上方的顯示幕，使用 isolinear rod 在那個螢幕上，並且也同樣的使用 programmer 在 isolinear rod 上。（畫面出現三項選擇： SYSTEM LOG ACCESS MAIN DATABASE INITIALIZE SYSTEM ）
《 select MAIN DATABASE 》
（畫面出現：中斷訊息 45-RCR ，請記錄以下數字告知系統管 233446789736 ）
《 select OK 》
《 select DISPATCH DRONE 》
（回到主畫面）
《 select SYSTEM LOG 》

《下一頁 select MORE》
(自動回到前一頁)
《select MORE》
《select DONE》
《select INITILIZE SYSTEM》
《select OK》
《select ACTIVATE FACILITY》
(回到主畫面)

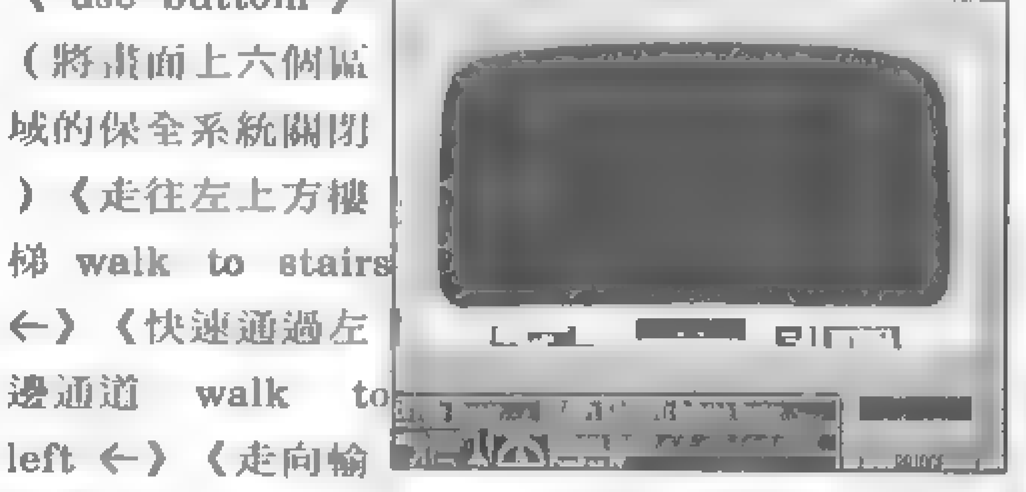
之後離開螢幕，向右方的通道走去，你會發現有一個大機器在維修許多小機器，百科會告訴你可以模擬他們的訊號來把機器人給關掉，於是你把人物轉換成百科，使用三度儀在機器人身上，選擇scan，得到資料之後再回到原先傳送下來的地方，你現在可以安全的把那個機器人給關掉了。使用三度儀在那個機器人身上，選擇deactivate那個機器人，並且把它身上的 logic inhibitor 給拔下來。
《穿過通風口 walk to ventilation duct →》
《往右穿過走道walk to passage→》
《撿起右邊地上的鐵片得到一片金屬的尖銳物 use sheet of metal》
《走往中間的門 walk to door ↑》
(來到一扇自動門前，每當有機器工人一來到門前，門就會自動打開。)
《掃描自動門下方的一個綠色裝置。 use tricorder on alien device》
《觀察門左方黑褐色的方框。 look at door circuits》
《用阻絕器干擾門上的電路板 use logic inhibitor on door circuit》
(把門卡住讓它無法自動開啓。等待機器人來到門前時再用掃描儀關閉這個機器人。)《use tricorder on drone 選擇 deactivate》
《remove logic inhibitor》(取下阻絕器門就打開。等門開了之後再用阻絕器卡住門使它關不上)
《use logic inhibitor on door circuits》
《use tricorder on drone 選擇 activate》(打開機械人的開關讓它離開特遣隊才能通過門)
《walk to door》



接下來到了一個地方是機器人在充電的場所你會發現這個機器人卡在這裡不動，似乎是因爲這個地方沒有電源了，於是你得再度使用isolinear rod在靠近入口的那個螢幕上，再使用 programmer 在上面，把電源給打開，讓它上面的能源指示燈亮到頂點時候，就可以把它給關掉了，等到兩個機器人來充完電之後，那個指示燈只剩下最後一格的時候你就可以把它給用光束槍打爛了，但是你要走到後面的地方的時候，你會遇到丘達克人。這裡有兩個支線，你不要告訴他們有關你身上的isolinear rod的事情，這樣你將會被強迫交出這樣物品。不過，你可請他們帶路，這樣其他部分可以說都是比較簡單的，你不需要通過一個類似動作遊戲地方的考驗，就可以拿到另外一個類似的 rod 和你所需要的資料。你得要把 isolinear rod 給插到主電腦裡面才能得到資料。不過最後你的 isolinear rod 還是會被他們給搶走，但是你可以藉由拯救那名倒在地上的丘達克人來得到你所需的資料。

(在丘達克人離開之後)
《查看受傷倒地的隨從 look at Optimator》
《使用醫療器材use Med Kit on injured Optimator》
(得到興奮劑 stimulant)
《使用興奮劑 use stimulant on injured Optimator》
《開啓保全系統控制面板 use security panel》

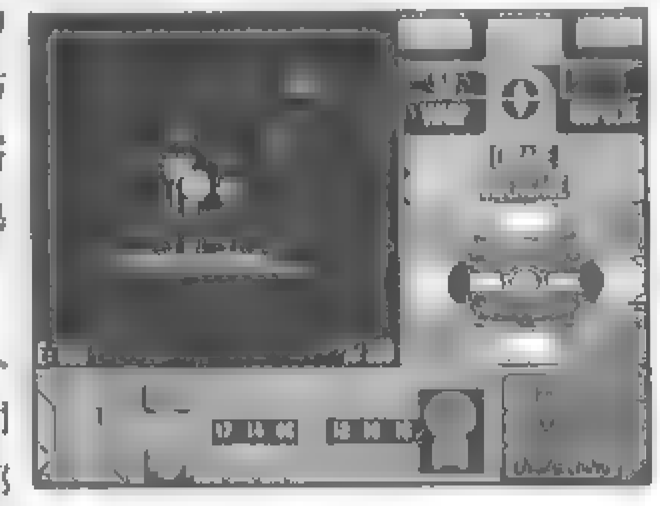
《用金屬針取出卡住的棒子 insert wire loop into hole》《再將棒子插回 use rod on port》
《use buttom》



(將畫面上六個區域的保全系統關閉)《走往左上方樓梯 walk to stairs ←》《快速通過左邊通道 walk to left ←》《走向輸送廳 walk to hall ↑》《右邊的控制面板 use panel》《設定左邊垂直的那一排中間的按鈕，上面橫排最右邊按鈕》《按下右下方水藍色圓形按鈕 use button》(先將特遣隊其他人傳送到另一房間去，接下來動作要快一點)《按下右邊的延遲器之後立刻離開 use timer》《exit panel》《走到光波傳送器底下 walk to transpoter》(畢凱自己去到傳送裝置下面，讓光波傳送將他也傳送到另一個房間去)《走回到原先和丘達克首領談話處 walk to door ←》《走往充電場 walk to charing station ←》《走往左邊通道walk to passage ←》《走往左下洞穴 walk to chamber ←》《走往左邊通道 walk to walkway ←》《穿過通風口 walk to venlilation duct ←》《使用通話器》《呼叫企業號 hail》

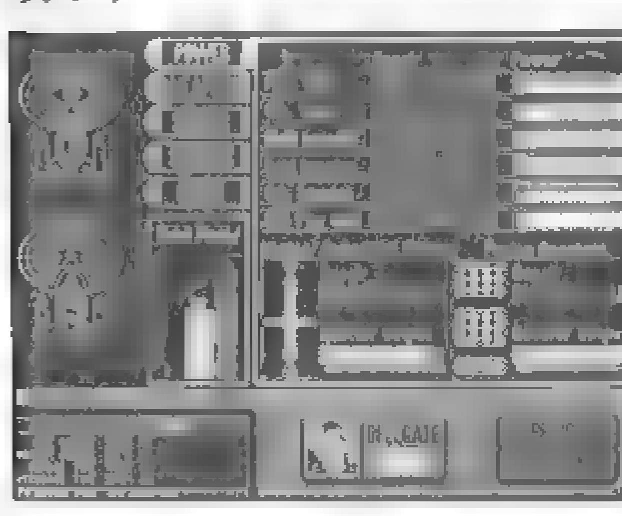
接下來你得利用剛剛得到的資料找到丘達克帝

歯用作天文定位的 gombara 脈衝星，在船員的一陣討論之後，你會知道該到哪裡去找這一顆脈衝星，但是等你到了之後卻發現這顆星已經崩潰成黑洞了，在和船員的一陣討論之後，你應該採用比較安全的方法，航行到距離這個脈衝星大約三十光年的地方，去捕捉她的光芒來作分析，這的地點就交給你自己找囉！反正只要符合船員說的要件的都可以。找到了之後，你會知道要航行到哪一個地方才可以找到 unity device（ sector 3-1-3, planetarynumber9-14-16 ）。到了那個地方你應該不會笨到開火吧，這會啓動大統一器的自動防衛系統的，你必需隨便挑三個人跟畢凱艦長一起下去，走進大統一器的入口，你會發現一個傳送器，讓大家都踏上那裡，最後會只剩下畢凱艦長一個人，接下來就會見到 pantara 和那個丘達克將軍，你們三個人必需一起搭乘那艘太空梭，才能到達進行試煉的地方。



（太空梭抵達之後）
《觀查第一道門上面有一個符號 look at symbol》
《觀査第二道門 look at door》
《觀查第三窗口 look at door》
《觀查第四道門 look at door》
《走向第四道門 walk to door →》

會出現一個自稱是未來的畢凱的傢伙，給你一樣東西。（得到一個綠色圓形球，看起來好像地球噢！）



接下來你們會被一個立場給包圍住，你們必需要通過她的試煉才能夠逃出。
《觀查力場產生器 look at field generator》
《觀查最上面的力場發射器 look at field emitter》
《觀查上端的氣層缺口 look at air gap》《觀查中間的力場圈 look at field coil》
《觀查下端的氣層缺口 look at air gap》
《觀查最下面的 look at common terminal》《離開力場產生器 exit field generator》

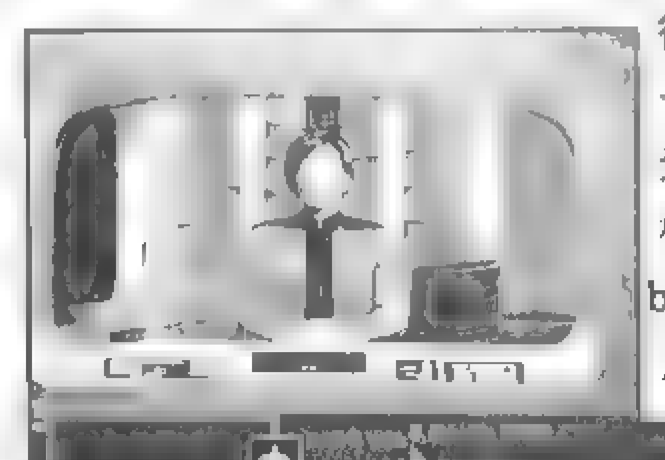
接下來的遊戲中，你必需一開始先跟 petara 合作，等到把丘達克將軍打得快要完蛋的時候，你還必需勸說雙方都放棄這個沒有意義的遊戲。以免到了最後你也落得跟倒地的人一樣的下場。都說服了他們之後…

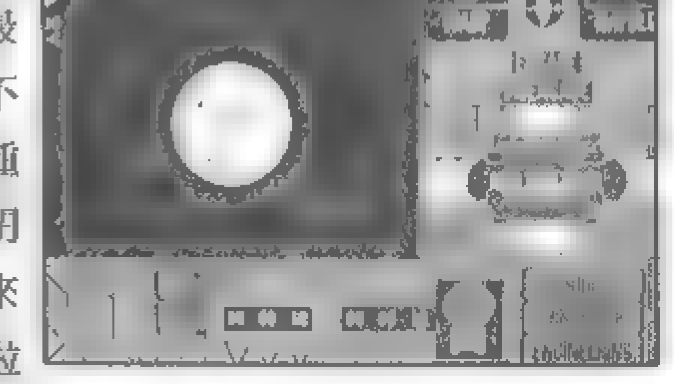
《使用桌子 use table》《取下半環形的碟子 remove disk half》《離開桌子 exit table》《靠近力場產生器 use field generator》《將兩個半環形的碟子合成一個環狀碟子 use disk half on disk half》
《將環狀碟子放進下面的氣層缺口 insert disk in air gap》
《離開力場產生器 exit field generator》
《靠近力場產生器 use field generator》

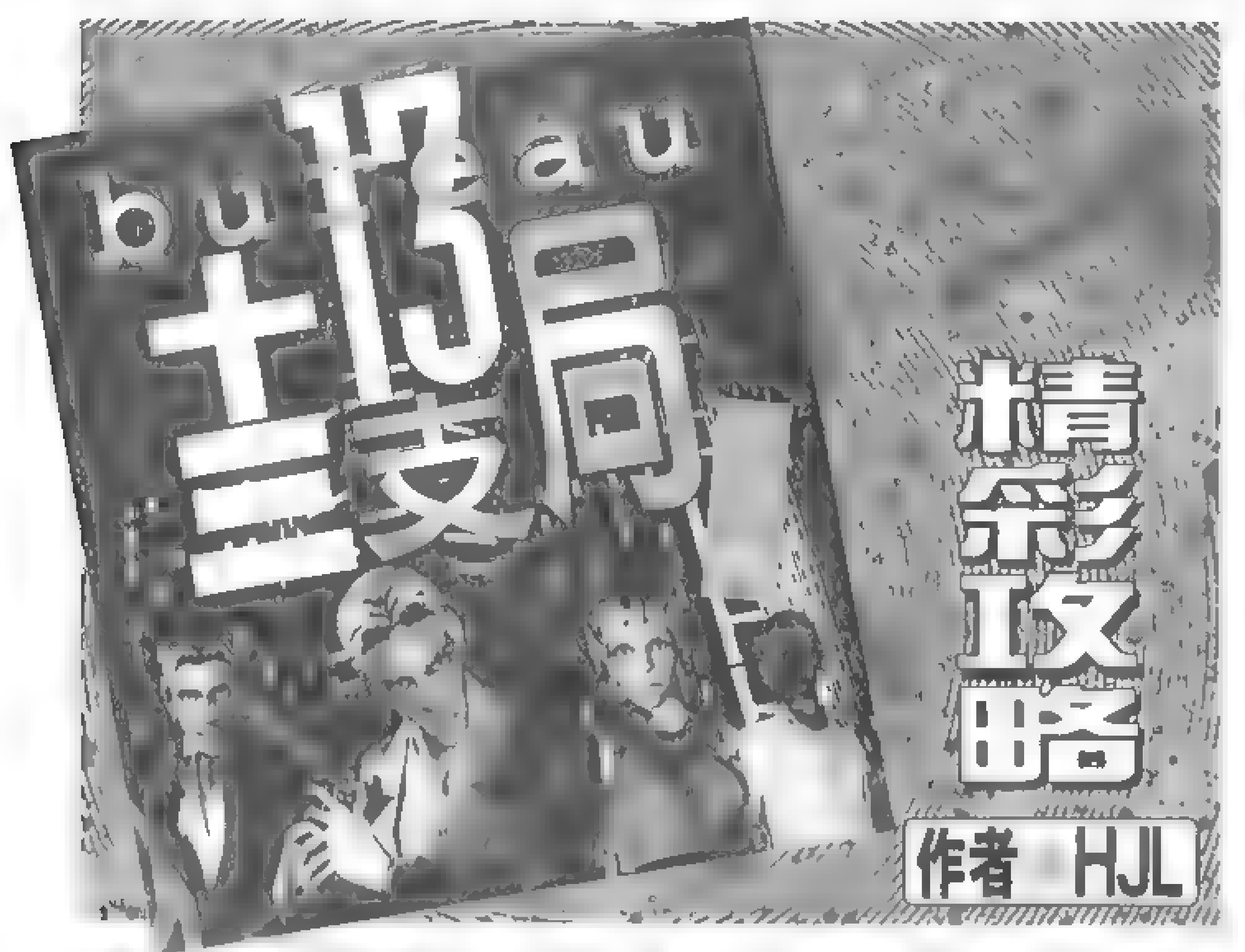
《將兩個半環形的碟子合成一個環狀碟子 use disk half on disk half》《將兩個半環形的碟子合成一個環狀碟子 use disk half on disk half》
《將環狀碟子放進下面的氣層空缺 insert disk in air gap》《將環狀碟子放進下面的氣層空缺 insert disk in air gap》
《離開力場產生器 exit field generator》

接下來向右邊走，來到一個房間，隔著一個大溝，對面有一個標誌，使用你剛剛得到的 artifact 可以到達對面，取得那個標誌，並且使用 artifact 把其餘的兩個人也傳送過來，用拿到的那個 symbol 把門打開，穿過那個打開的門。
《walk to stasis chamber》

《look at stasis chamber》《使用門右邊的控制面板打開門 use panel》，你會有機會和一個創造出來守護大統一器的種族談話，談話完畢之後向右走，走向那一個高塔，你會得到大統一器的使用權，你雖然得知 borg 艦隊正在向聯邦領空進發，但是限於星聯艦隊的最高指導原則，你不能這樣毀滅一個種族，所以選擇關閉大統一器。接下來就是一大段動畫啦！希望你能夠享受到這個遊戲許多精采的對話和情節。







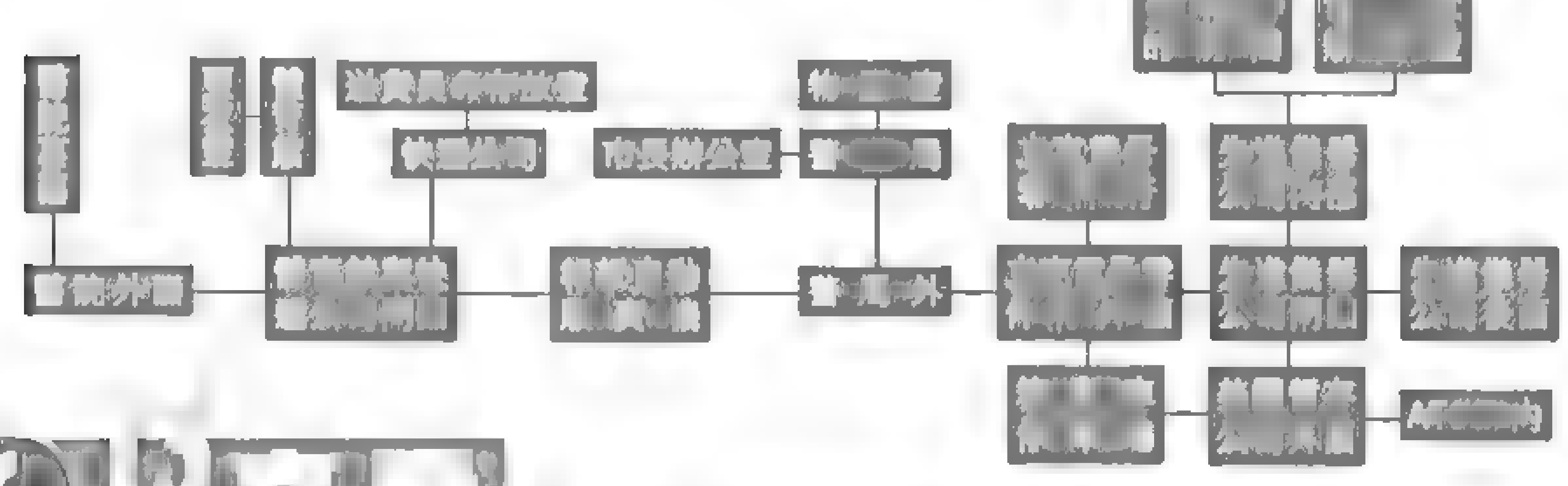
前言

十三支局是在模擬特殊勤務的一個冒險遊戲，在這個冒險遊戲裏面玩家可以從八個角色之中挑選兩個角色出來進行遊戲，解開遊戲開始時發生的爆炸案之謎。

由於遊戲中預設十三支局是一個機密性的組織，所以遊戲裏的最高原則就是凡事要保守祕密，你不可以在有其他人的時候讓吸血鬼變身因為這顯然會引起軒然大波，對於打開的一些門或鎖也要記得隨時關上，以免讓人注意到你曾出現過，這些拿高分的最高準則，一個沒有關上的門就會讓你扣五分，累計的結果可以讓你扣掉 200 分左右，日常生活中不關門的壞習慣在這個遊戲中可得改一改了，此外，雖然是隸屬聯邦的秘密檢調單位，沒有人有權力管制你，但也因此支局本部更加要求你不得隨意進行非法調查。進入遊戲前，各位最好先仔細聽一聽簡報，這對你的調查幫助雖然不大，但對你拿不拿得到高分很有影響。

根據筆者的經驗，在遊戲中最好用的是吸血鬼，因為他具有『霧化』的能力，再來是小偷、高手、女巫，至於牧師和技工基本上是沒有什麼用的，尤其是技工，對於一切的東西具有打碎機能的技工是會讓你扣很多分的（多到你不能想像）。

以下的攻略中，我們就預設以吸血鬼和小偷來進行遊戲，我會盡量附上其他角色的攻略方式在每一個部份的括號中。現在讓我們進入遊戲吧！



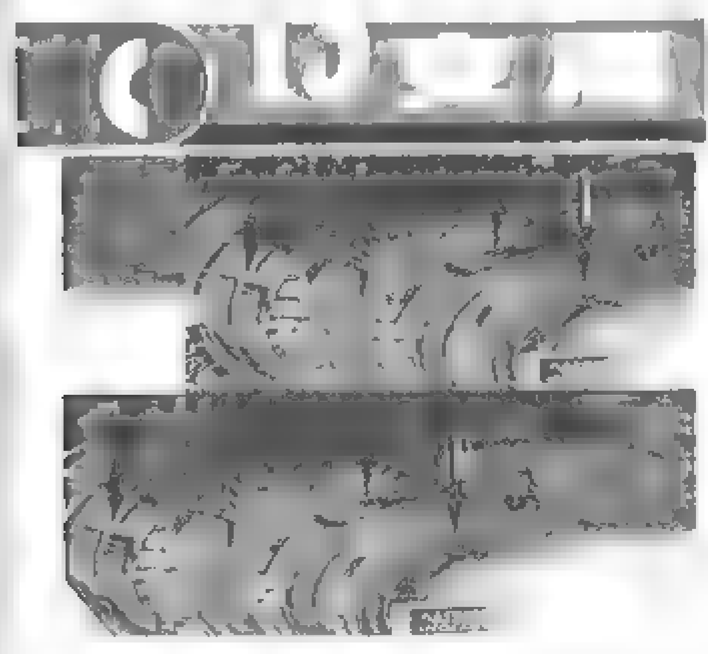


一開始，玩家會被丟在『報紙自動販賣機』旁邊，檢查一下報紙自動販賣機，發現裏面有兩毛五的零錢（自動進入物品欄中），把兩毛五的零錢丟回自動販賣機，你就可以打開販賣機，取出報紙閱讀一下今天的新聞，裏面提到，關於日前爆炸案的詳細狀況，都貯存在警察局的物證室裏面，目前正等待進一步調查，看來我們得往警察局走一趟了。

（對於這個上鎖的『報紙自動販賣機』，小偷可以使用開鎖技能打開報紙販賣機，取得報紙，這樣一來就不需要拿兩毛五的零錢了；技工可以直接把販賣機打壞，然後在一片狼藉中找出你的報紙，這樣你可以得到負 34 分，很驕傲吧！）

在警察局外面，只是一些破瓶子和垃圾，看來對我們的調查沒什麼幫助，我們逕自走入警察局之中。這個警員看起來真是蠻忙碌的，一邊打報告一邊還要注意不讓我們亂跑，不過他似乎有個壞習慣，他把香煙和垃圾筒放在一塊，如果不夠小心的話，想來是會有一場小火災的，即使旁邊就有旁邊就有滅火器，似乎還是不太安全。

仔細瞧瞧發現桌上有一罐強力膠，靈機一動，拿起強力膠把



滅火器的門窗封死，然後隨手把桌上的煙灰缸撥到垃圾筒中，果然引起了一陣小火災，看那警察匆匆忙忙的跑去取滅火器，卻打不開門，我們似乎惡作劇的過份了點，警察慌慌忙忙的跑出去求救，現在警察局裏面沒半個人了，我們可以光明正大的走進市長辦公室，找找看我們有什麼需要的資料。

（警局之中，小偷可以使用偷偷摸摸前進的技能到警察旁邊，然後使用『開鎖』的技能，偷得警察身上的槍。）

在市長辦公室內，我們四處搜索了一陣子，牆上的電盤箱裏面我們發現了一個完好的保險絲，也許會有用吧！順手放入懷中，仔細搜搜市長的抽屜，我們發現了物證室的鑰匙，正要離去的時候想到也許物證室裏面會有監視系統，看來得把電源關掉才行，好在小偷一向擅長在黑暗中活動，所以關了電源的我們依然順利的進入物證室。

（如果太暗了，女巫可以擲出亮光符咒，讓你的視野更清楚；小偷不需要光線，因為他基本上就是習慣在黑暗中工作的。）

在物證室中，我們先用在市長辦公室發現的鑰匙，打開了物證室的門，進入物證室後，拿起了桌上的照相機，還有櫃子裡面的警察報告以及炸彈碎片，稍微閱讀過警察報告，順便仔細瞧瞧炸彈碎片，現在我們對於爆炸案有一個初步的瞭解了。

走出警察局，我們繼續往前走，到達立克電子零件行外面，仔細搜索立克電子的牆壁，我們發現立克電子零件行真是破舊得可以，居然讓我們拔下一塊破磚頭，我們把破磚頭砸向玻璃門，顯然我們現在有一條路可以進到立克電子零件行裏面了。

（在這個地方，小偷可以使用『開鎖』的技能打開玻璃門；吸血鬼可以使用霧化的技能變成煙霧飄進去；技工可以破門而入，當然還是要扣分的。一個小驚喜！在這個地方，用磚塊打破玻璃是不扣分的。）

在立克電子零件行裏面，發現一台答錄機放在桌上，四周散置一些卡式錄音帶，仔細檢查之後，我們在桌子旁邊發現了另外一卷錄音帶，我們把帶子一一放到答錄機裏面聽，發現了新的線索。另外，打開收銀機，裏面有一些零錢，既然是小偷當然是順手把它帶走了。收銀機附近的檔案櫃裏面有客戶記錄，順手翻出來檢查一下吧，臨走前把電線截斷器一併踹進懷裡。

（技工可以直接敲碎收銀機把零錢拿走。）

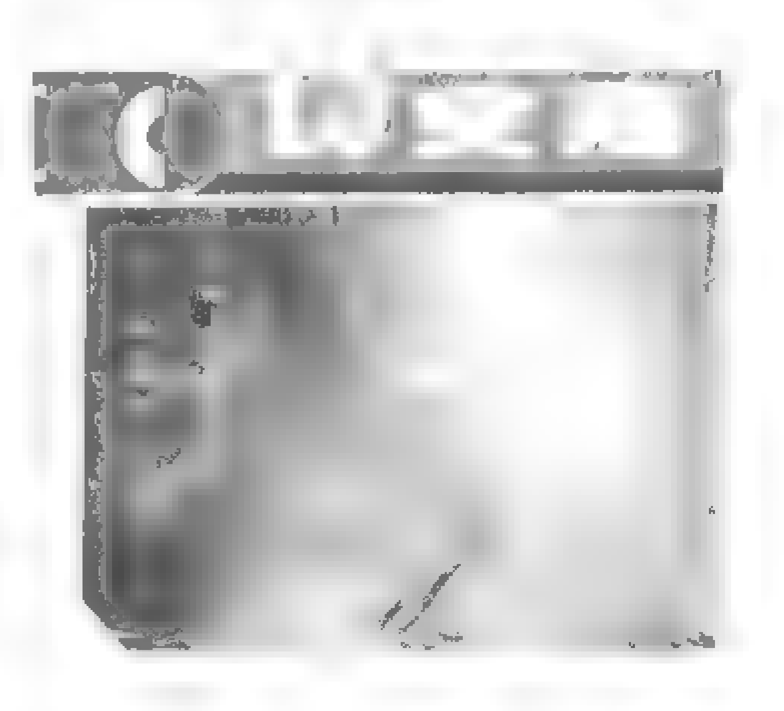
離開了立克電子零件行，我們前往先進儀器公司總部，按了電鈴之後出現了一個警衛，和他哈啦半天也沒有用，他顯然不讓我們進去，沒有別的辦法，我們繞到先進儀器公司後面看看有沒有什麼可得逞的機會？

後面有一座大型垃圾筒，打開垃圾筒之後在裏面翻一翻，居然給我們翻到了一個包裹，這是一個給辛普森先生的包裹，帶著這個包裹，我們再次前往先進儀器的門口，警衛出來之後，我們把東西拿給他看，他顯然很滿意的讓我們進去了，他交代我們自己把東西放在辛普森先生的桌上，看來他並不在乎我們在公司裏面稍微逛逛吧。

（女巫可以使用預言咒，門的密碼就會自動出現。）

在先進儀器公司裏面，拿起秘書桌上的筆記本並閱讀它，在這份筆記中敘述到一個2112的密碼。打開拷貝機，我們發現了一份忘記帶走的公司備忘錄，這是一份辦公室保密命令，顯然先進儀器跟這次的案子有一定程度的關聯。

進入保全辦公室，辦公室桌上散佈了幾卷錄影帶，帶著這幾卷錄影帶走到辛普森先生的房間裏面，打開牆上的電盤保險箱，裏面有一顆電池，把它拿出來裝到桌上的搖控器裏面，桌上有一顆鈕按下去之後，牆上內嵌式的電視和錄影機設備便自動打開了，打開牆上的畫，後面藏了一個保險櫃，看起來真是俗氣的做法，不過這種音控式的保險櫃則使像小偷這麼厲害的專家也沒辦法解決。把警衛室拿到的錄影帶放進錄影機中，用搖控器播放，錄影帶播出的辛普森先生的聲音啓動了保險箱，保險箱打開了，拿出裏面的錄影帶在錄影機中播放，看到可能有關的關鍵性的廂型車以及後面的車牌，將東西回



復原狀之後，離開先進儀器公司。

目前的相關資料指出這個案子可能和快遞公司有關，往報紙自動販賣機的左邊走就可以到達體育館和快遞公司門口，進入快遞公司和櫃抬的辦事人員聊天，打探一下消息，看來送貨員的存放室裏面有些值得注意的線索。小偷用偷偷摸摸的方式，趁櫃檯不注意的時候溜進送貨員的用品存放室，不過裡面烏漆抹黑的，啥都看不到，打開樓梯口處的電盤保險箱，將市長辦公室裏面拿到的新的保險絲放進去，現在電力系統已經恢復了，仔細檢查每一個置物櫃，我們發現了J.P. 奇德的櫃子裏面有一件派送夾克，搜索這件夾克，我們找到了一副廂型車的鑰匙，檢查其它的櫃子還找到了一雙手套，地上有一個桶子也許會用到我們一併帶走了。

（這個部份只有小偷可以直接用偷偷摸摸的方式進到送貨員的存放室裏面，其他的角色必須用不同的方法：吸血鬼可以先前往體育館，等到管理員離開之後，霧化進入更衣室，從更衣室的窗戶進到送貨員的存放室，然後做應該做的事。另外女性的隊員如女巫還有技工，這兩個人可以直接在體育館裏面進入更衣室，然後從更衣室的窗戶爬到存放室裏面；牧師和高手必須先到醫院裏面在醫院盡頭的小推車上拿乾冰，帶著乾冰到體育館裏面等待者離開之後，將乾冰放在門鎖裏面用乾冰的蒸氣推動門，才能安靜的打開門，然後偷偷進入更衣室從窗戶爬過來到存放室裏面。）

帶著鑰匙我們來到廂型車停車場，試過之後，發現這個鑰匙還不能打開廂型車的車門，我們到『美國暫存公司』以鑰匙向管理員換磁卡，管理員交給我們廂型車的磁卡，以及一些東西，現在我們可以使用廂型車了。

（手可以用一些找到的東西做出一顆炸彈。）

用磁卡開廂型車的門進去裏面之後，我們發現了P.J. 韋伯的『戰爭記錄』，閱讀過之後我們決定到醫院去一趟。

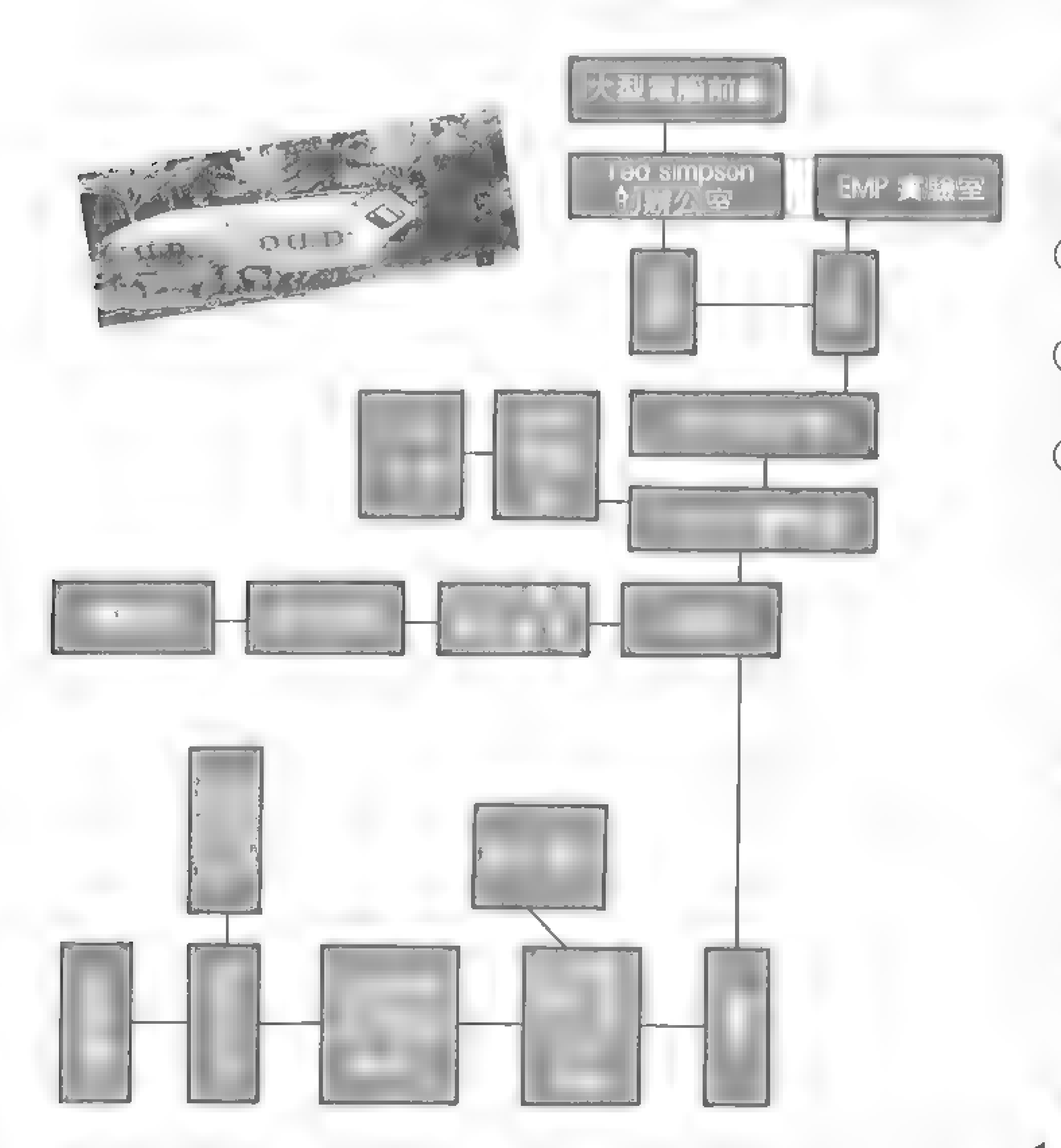
剛一進醫院大門，我們就遇到市長，稍微交談幾句之後，市長交給我們一份等級四的辨識證，並要求我們加緊查辦。

（如果你有吸血鬼，你就可以不用去醫院。另外遇到市長等動作是會自動發生的。）

把手上的資料整理過後，我們打算把調查目標指向『先進儀器公司』的工廠，希望到那走一趟會有一些新發現。

（選擇螢幕下的兩個小紅點可以切換自動駕駛的目的地，其中一片綠綠的就是前往先進儀器公司的工廠，另外有一片褐色的則是前往墓地，現在還不需要到墳墓場去。）

使用自動駕駛系統，我們到先進儀器公司的製造廠房附近，停車處旁邊就是林間小徑，這條小路上，先進儀器的車子來來往往，不過我們沒有辦法直接進到先進儀器的製造廠房，看來我們得靠這些車子把我們偷渡進去了。在林間小徑的後方我們發現一片墾植地，墾植地上有一段斷裂的樹枝，我們把樹枝挪到林間小徑的路中間，讓車子開不過去，然後趁駕駛員下車清理道路的時候，我們偷上先進儀器公司的貨運車，進入先進儀器公司的



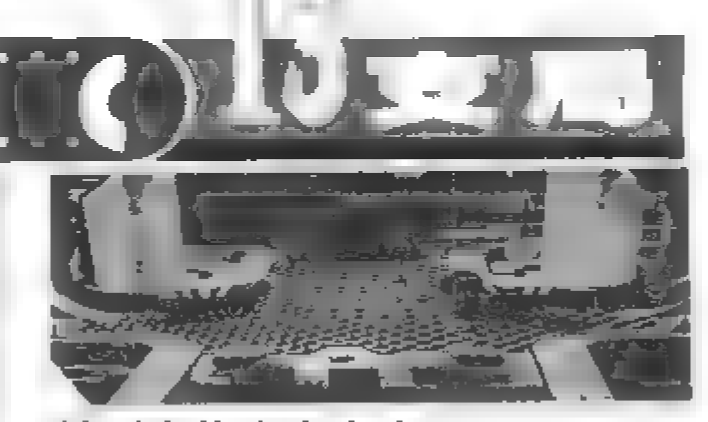
製造工廠。

打開裝卸場大門，進到裏面去，我們把裝卸場裏面的木鋸帶走，並打開了電力保險箱開動電源。

走到外面，因為有了電源，現在鷹架已經可以使用了，我們用鷹架到高樓的走廊上，走廊的左右兩邊，分別是等級四還有等級六的安全門，使用市長給的等級四辨識證就可以打開左邊的等級四的安全門。

（吸血鬼可以用霧化的方式穿透等級四的安全門。小偷在此無用武之地。）

第四級安全門通向電子零件倉庫，進入裏面，啟動電梯的控制面版，輸入密碼 2112 ，現在電梯可以使用了，我們用它降到



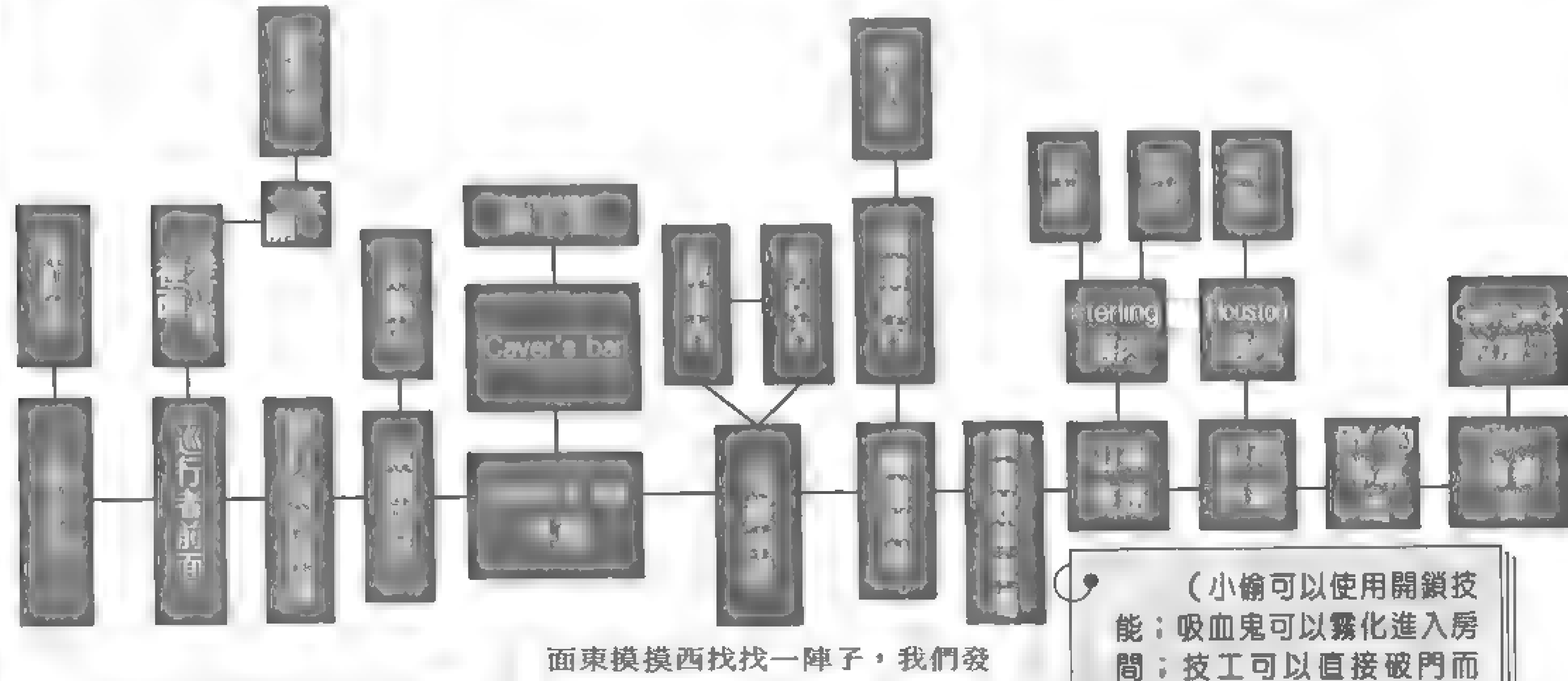
地下室的安全走廊。

既然稱之為『安全走廊』，想必一定有一些古怪，仔細檢查之後發現走廊中間有一條電線，只要一碰到就會爆炸，使用在立克電子拿到的電線截斷器剪斷這條線，現在這條走廊才是名符其實的『安全走廊』，打開門進入祕密實驗室裏面，這個實驗室看起來蠻詭異的，一些奇怪的裝置，桌上放了一個發出嗡嗡聲音的板子，拿起來看看，想到也許以後會用到，就順便把它給帶走了，除此之外，這個地方似乎並沒有什麼值得注意的。

回到走道，發現等級六的安全門不論如何都打不開也進不去，看來目前對這個工廠的調查已經到達極限的了。回到廂型車裏面，把在工廠查得的四個人的名字：COTTON ，HOUSTON ，STERLING ， CARVER ，一一輸入廂型車的資料庫。看來現在我們又有新的地方可以去了。

（箱型車自動駕駛系統會出現新地點。）





使用自動駕駛系統，我們前往山茱萸路，順著山茱萸路過去的是兩棟房子，不過兩棟房子都鎖著，似乎不必急著進去，在圖書館附設停車場，一部紅色轎車停著，打開車子後面的置物箱，裏面有一支鐵橇，還有一支手電筒，拿到鐵橇之後往回走，前往 HOUSTON 的家。

用鐵橇撬開大門，在客廳裏面東摸摸西找找一陣子，我們發現椅子旁邊有一個綠色的包包，檢查一下包包，我們發現一個鎚子、大蒜，還有一個木樁，看來是獵殺吸血鬼的用具。到廚房裏面，把門關上之後發現原來門後面還有一個垃圾筒，稍微檢查一下垃圾筒，找到一張『巡行者俱樂部』的入場券，帶著這張票，還有獵殺吸血鬼的工具離開房子。

（小偷可以使用開鎖技能；吸血鬼可以霧化進入房間；技工可以直接破門而入。）

到 STERLING 的房子！這棟房子緊鄰在 HOUSTON 的房子旁邊，一樣使用鐵橇撬開大門。客廳裡有一台答錄機，裡面有些有趣的留言。進到車庫裏面，檢查車庫裏面的櫃子，在第二個櫃子裏找到了一本書稍微翻一翻，看一看，在第五個櫃子裏

面，我們發現了一台收音機，看來這棟房子沒有什麼其它的東西可以使用，該是離開的時候了。

（收音機似乎對你的調查沒有幫助，不過拿了可以加分。）

在圖書館前面，用鐵橇撬開圖書館前的還書箱，裏面的書有一本關於植物的書，拿走並且閱讀它。用鐵橇撬開圖書館大門就可以進去了。

（這兩個部分小偷都可以使用開鎖技能；技工可以直接破壞圖書館門或者是還書箱；進入圖書館的時候吸血鬼可以使用霧化的技能。）

在圖書館內四處逛逛，似乎沒什麼特別的，便到樓下去看看，樓下的藏書庫裏面有各式各樣的書，不過我們找不到有關惡魔研究的資料，看起來是被其他人借走了。

（如果你有高手的話，可以使用高手的電腦技能在圖書館的電腦上，那對你的調查也許有些幫助。）

再往左邊走過去就是高級中學，使用鐵橇撬開高級中學的大門就可以進到學校內，然後由T字型走廊的末端進入教室。

（如果你聰明的想得到從沒鎖的窗戶翻進學校裡面的話，那你就會直接出現在教室裏面。）

在教室裏面四處翻一翻，在老師的桌上發現了分配功課的清單，閱讀之後發現 GEMBECK 同學負責關於惡魔研究的功課，看來我們得到他家去一趟了。

榆樹街在停車處的右手邊，由於手上的資料指出我們必須到 GEMBECK 的家裏來一趟，所以這個非法侵入民宅的行動是可以被接受的。用鐵橇撬開大門，到房子裏面去，把客廳桌上記載有關惡魔的資料的書拿起來閱讀。

（支局本部要求，局裡每一個隊員的每一個行爲都必須是合法的，除非有足夠的證據顯示，你所做的非法行爲是必須的。）

前往巡行者俱樂部。經過了 CARVER 酒吧以及草藥店，我們到達『巡行者夜間俱樂部』，在俱樂部前面有個警衛，不論用什麼方法都不讓我們進去，我們將在 HOUSTON 的廚房裏面找到的票交給他，便獲得了入場許可，到俱樂部裏面，在舞台的右方有一扇門通往後台的更衣室。

進入更衣室裏面，看來這是個吸血鬼裝扮的合唱團，不過，這些俗氣的傢伙扮像實在蠻糟糕，一點品味都沒有，要知道吸血鬼可是有千百年悠久歷史的高級職業啊！在更衣室的正中間放了一口棺材，稍微搜索一下這個棺材，找到了大蒜還有一本筆記本，翻一翻筆記本，瞭解了狀況就可以離開了。

在巡行者旁邊就是第六街，這個街道看起來相當的髒亂，仔細搜索一陣之後我們發現在牆上的芭蕾舞廣告後面居然有個通道，揭開芭蕾舞廣告的海報進到裏面去，看起來這是個街頭小混混的藏身之地。在裏面有個傢伙看起來有點膽小，稍微嚇嚇他順便問問看 SAWBUCK 的下落，依他所言似乎是在 CARVER 酒吧裏面，在這個罪犯窩裏面還有興奮劑和鎮定劑，也許以後會用到一併帶走。

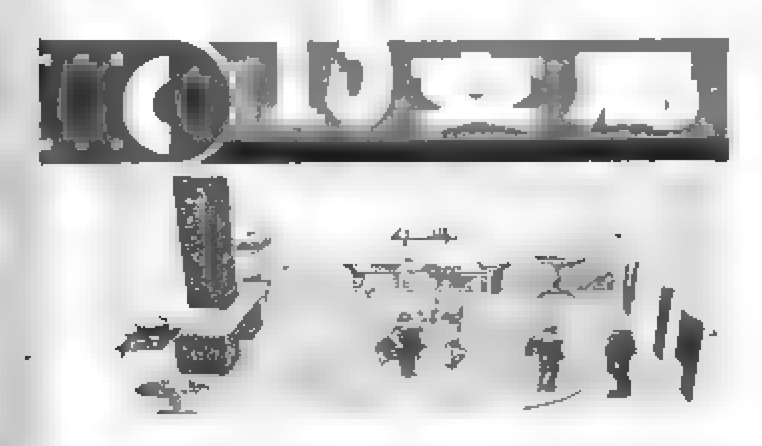
前往 CARVER 酒吧的途中，經過巡行者俱樂部的附設停車場，想到有人要暗殺這些假吸血鬼，仔細瞧瞧發現停車場裏面有一部大型遊覽車，覺得蠻不對勁的，也許會有什麼問題？稍微檢查之後發現車子後方有一個置物箱，打開遊覽車的置物箱，HOUSTON 就從車箱裏面滑出來了，和他隨便講幾句話，發現他有點語無倫次，檢查一下他，發現他頸後有一顆晶片，這顆嗡嗡叫的晶片想來就是讓他神智不清的原因吧！把這顆晶片拿下來，看來已經解決了第一個問題了，不過還是得到 CARVER 酒吧去瞧瞧。

（取下晶片的動作只要先搜索 HOUSTON 就會自動執行。）

CARVER 酒吧。SAWBUCK 在酒吧裏面，看到我們一進去，就緊張的拿著一把槍，隨便抓了一個女顧客擋在中間，看來他有點亂了方寸，我們試圖和他妥協，不過這傢伙可是一點妥協的意思都沒有，稍微靠近他一點他就開槍了。

如果沒記錯的話，在西部片裏面手槍是只有六發子彈，於是我們冒險引他開槍。試了幾次，他把六發子彈都射完了，這時我們再靠過去，SAWBUCK 也慌了手腳，丟著人質還有手槍不管，一溜煙的跑下了地下室，跟著他到地下室之後，和他講幾句話發現他也有點神智不清，看來也是被裝置了晶片，在他身上檢查了一下找到晶片，當然也順便的取了下來。

（這個地方有三種解決方法：第一個是可以使用攻擊鍵攻擊 SAWBUCK，雖然每個角色攻擊方法不盡相同，不過都是致命的一擊，你會因此而被扣 25 分。第二種方法是逼他射六發子彈，不用擔心，你不會被他射中的，只要將移動的目標選定在 SAWBUCK 附近，他就會開槍射你，連續六次他的彈藥就耗盡了，這個方法可以得 27 分。第三種方法是說服他，筆者試了很多次只有一次成功，這個方法可以得到二十幾分，可能要挑角色比較容易。）



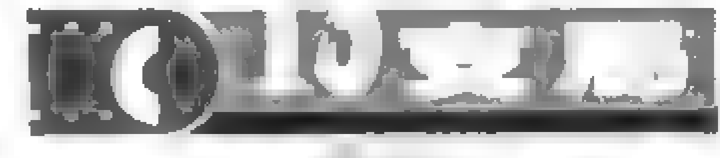
現在這一帶只剩下草藥店還沒去過了，去逛逛吧！

在草藥店裏面，我們和女店員聊了一會兒，並且把店裏面的四樣東西：醫療用藥粉、愛情配方、護符及安眠藥通通帶走。另外在收銀機旁邊有一個護身符，拿起這個護身符後，忽然出現了一個模糊的影像，一個自稱是VERONICA COTTON的女孩子，隨便和她聊了幾句她便消失了，我們把護符交給草藥店的店員，再從收銀機旁邊拿起來一次，這個女孩子又出現了，這次我們同意她，表示想要她現身見個面，她說她會派她的使者來跟我們碰面，把這個護符交還給草藥醫生，似乎這家店也沒什麼特別的我們便離開了。

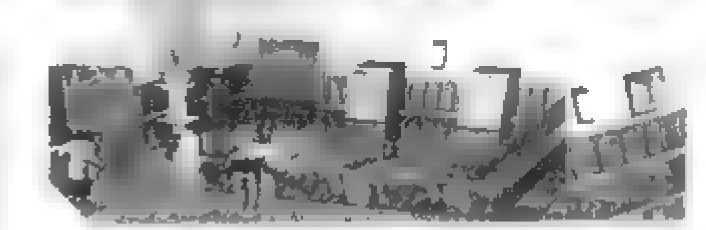
離開草藥店時門口出現一隻貓，看來這就是所謂的『使者』了。我們跟著這隻貓走，最後回到了我們的廂型車停車處，在廂型車旁邊站了一個男人，這傢伙看起來有點鬼鬼祟祟，雖然貓使者還繼續前進，不過我們覺得有點不妥，於是便詢問這個男人的身份。這個傢伙有點語無倫次，我們檢查了一下發現他也是晶片的受害者，他就是STERLING，拆下晶片之後，他告訴我們他已經在廂型車上安置了炸彈，還好我們沒有匆匆忙忙跟著那隻貓，不然就糗大了，使用電線截斷器將車門上的電線剪斷，便可以安全的駕駛這部廂型車，那隻貓似乎是前往墳場，使用自動駕駛的功能到墳場去吧。

（到廂型車的旁邊時將會有一個訊息告訴你：這隻貓即將前往墳場，你最好趕快跟上。先不要理它，把STERLING的事情處理好，否則你將會有個隊員永遠的消失掉。）

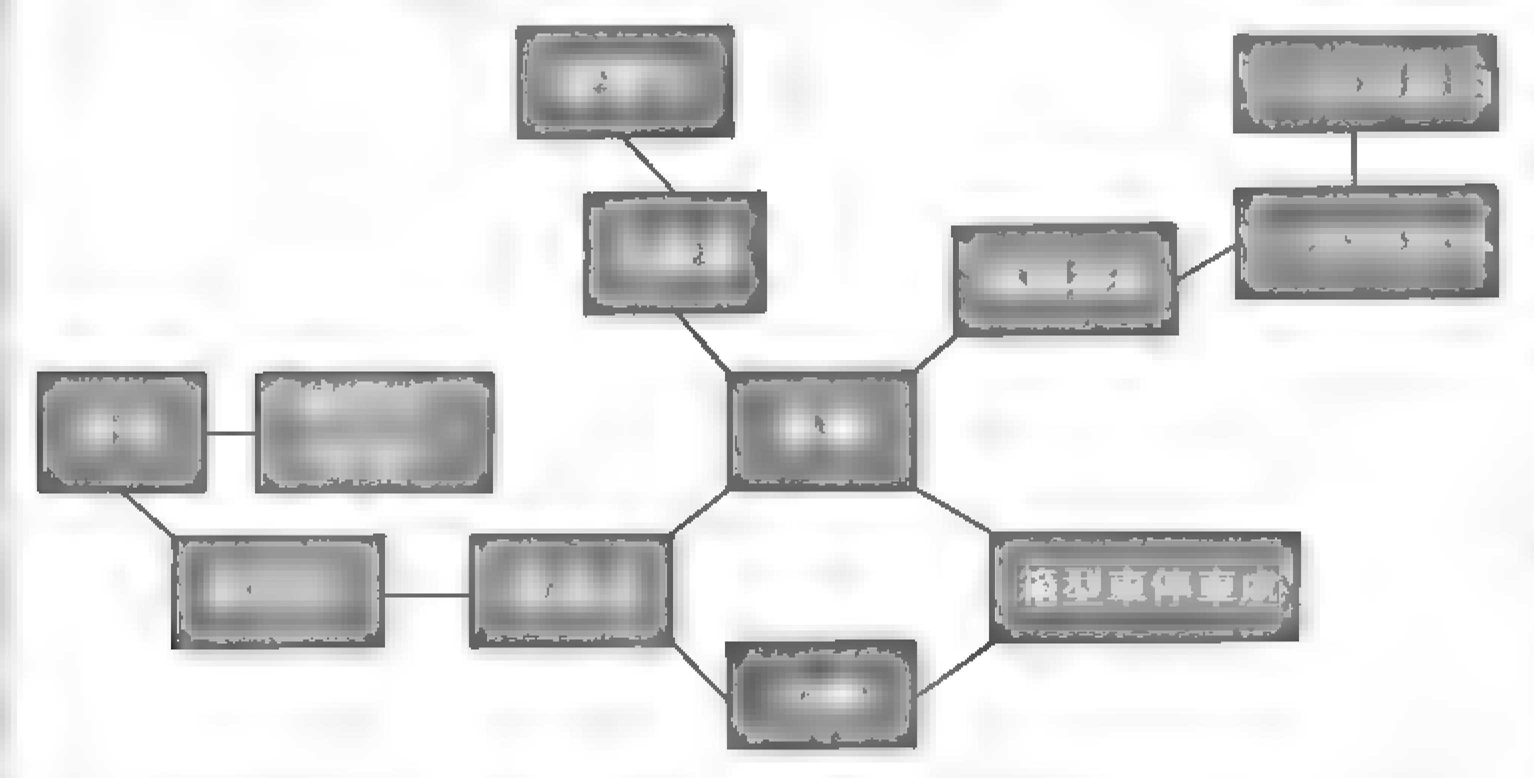
停好廂型車之後前往墓園，這隻貓一直往墓園的深處走去，跟著牠一直到VERONICA COTTON的房子前面，房子的大門看起來似乎並沒有鎖上，我們直接推門進去，她看起來似乎有一點亢奮，輕度的語無倫次，在他一邊說話的同時，我們在他身上搜索了一下，找到晶片也順便把晶片取了下來，當我們把晶片取下來之後，她看起來也似乎就鎮定下來了，不過一個幽魂卻出現了，他看起來相當的憤怒並且恐嚇我們，要我們別插手，之後便消失在空氣之中，事已至此，看來我們非得把這個案子查清楚不可。







（如果你想要見VERONICA COTTON的話，必須注意在草藥店取得的護身符不能夠帶到他的房間來，你可以將這個護身符交給店員，或者，你可以把護符交給另外一個隊員，然後以一個人行動的模式到VERONICA COTTON的房間來，否則的話，他會使用魔法將你傳送回廂型車的旁邊。）



回到墓園的大門處，一個幽靈出現在墳場中間，使用一些奇怪的字眼和詭異的聲音來恐嚇我們，俗話說會叫的狗不會咬人，看來只是個小角色而已，不用理牠。我們用照相機照了一張墓園的像做為存證，在墓園中間有一個紅色的明顯的墓碑，看來似乎有些古怪，我們把吸血鬼獵殺工具中的鏟子拿出來使用，在這個墓碑旁邊挖了個洞，掘開這做為降魔工具的材料，離開墓園前往廂型車的停車處，廂型車停車處的另外一邊可以到公園。

公園中種了各種植物，稍微看了看這些樹，由於我們讀過了植物學的書，所以能辨認出這是山茱萸樹，我們把之前在先進電子儀器工廠找到的木鋸拿來，鋸下一小段山茱萸樹的樹枝，然後再用鋸子將樹枝再鋸一次切下來一個小小的圓盤。

前往教堂。一個神父在教堂裏面，和他聊聊天，似乎這個神

父並沒有發現自己的墓園裏面有什麼奇怪之處，想來是個沒有居安思危精神的人，和他聊了聊天似乎沒什麼幫助，往右方的廚房走去，穿過廚房再往內走是神父的臥室，在床腳邊搜索一陣子發現地上有機關，打開地板的木門，裏面藏了一本書，把書取出來之後，稍微閱讀發現這是一本製作驅魔工具的書，另外，牆上掛了一支十字架，把十字架取下來。

往回走到廚房。在廚房的流理台中間有一灘紅色的血，看來似乎是神父作晚餐時不小心的結果，根據驅魔手册上面所說，製造驅魔工具需要一個處男或者處女的鮮血，把墳墓裏面找到的手指骨放在廚房的鮮血上，然後再把這個指骨放在山茱萸木做成的小圓盤上，圓盤隨即發出淡淡的亮光，看來驅逐惡魔的圓盤已經完成了，離開教堂。

前往墓園。剛剛的幽靈還沒走，繼續說一些五四三的恐嚇，拿出十字架來嚇嚇他，幽靈嚇得魂飛魄散，現在可以從墓園前往大陵寢了。

墓園的左上方有一條通路前往大陵寢，在陵寢的後方有一座比較大的墓，這個門似乎是可以開的，打開門進到陵寢裏面去，陵寢裏面是看起來蠻相似的一些地道，往上走、往右走、往右走、往下走，現在我們到陵寢深處的一段地道，稍微檢查一下右側的牆壁我們發現這是一個幻影，於是便走進去，墓穴裏面的惡魔交給我們一張等級六的通行證，還唏哩嘩啦的說了一大堆話，然後便把我們送回了地面上。

帶著這張通行證我們回到廂型車的停車處，看來我們還得再到先進儀器公司的工廠瞧瞧。

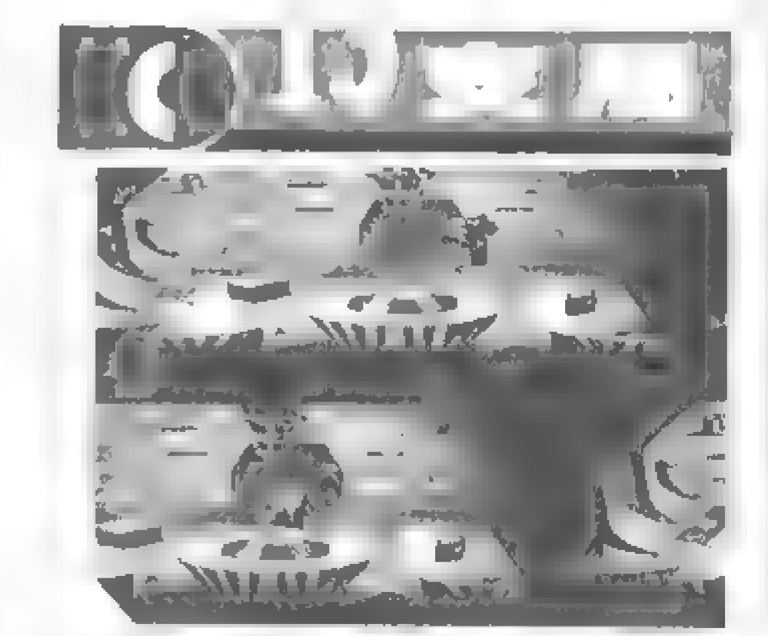
回到先進儀器公司，用鷹架到走道上，使用等級六的通行證打開右邊的安全門。在安全門後面是警衛室，這個警衛拼命的在喝咖啡，似乎永遠不會有睡著的時候，眞是傷腦筋，不過看他這樣子遲早要上廁所的吧？果然，等了一會警衛便匆匆忙忙的離開了，我們趕快利用機會，把在第六街的罪犯窩裏面找到的安眠藥倒在警衛的咖啡裏面，然後便離開，過了一會兒我們再回到警衛室裏面，這個警衛顯然已經被我們的安眠藥給迷昏了，稍微搜索一下警衛的身上發現等級七的通行證，剛好用在警衛室的另外一個門上。

這個門通往程式設計師的房間，這個房間裏面有一個似乎勞累過度的程式設計師趴在桌上，我們把在罪犯窩找到的興奮劑讓他服用，過了一會兒他就清醒了，和他聊天之後發現，我們似乎有個蠻大的問題，而這一切種種居然指向一隻超級電腦病毒？在他告訴我們病毒的種種，新開發的 EMP 儀器，還有安全門密碼之後，我們便匆匆離去。

我們從程式設計師房間的右方，前往通向 EMP 實驗室的走廊，穿過走廊到達 EMP 實驗室。實驗室的中間放置著 EMP 儀器，看來我們必須要用到它，在走廊的右邊還有一條平行的走廊，這是通往 SIMPSON 先生的辦公室，使用等級七的通行證打開這扇門，在裏面一陣搜索之後我們發現桌上的雕像有點不對勁，稍微推動一下居然在後面的書櫃出現了一條祕密通道，走進這個通道，這似乎是通往大型電腦主機的前廳，不過這個前廳有安全防衛系統，沒有辦法接近，想了好半天我們決定把 EMP 儀器拿來對付這個自動防衛系統，把 EMP 儀器用在門上面，一陣明暗之後電力供應恢復正常，大型電腦前廳的防衛系統也失效了，沒想到的是居然連大門也不能用了，我們只好先帶著 EMP 儀器回到實驗室去充電。

（只要將 EMP 儀器放在原來的托盤上面就可以自動充電。）

回到等級六的警衛室去稍微搜索一下，左下方的入口處我們發現光滑的牆壁後方居然是一條通道，而且是通往電腦主機的通道。



（有一個訊息會告訴你這是鎖住的，不過不論它怎麼說，這個門是打開的，如果有什麼不對勁，使用 EMP 就可以將它開啓了。）

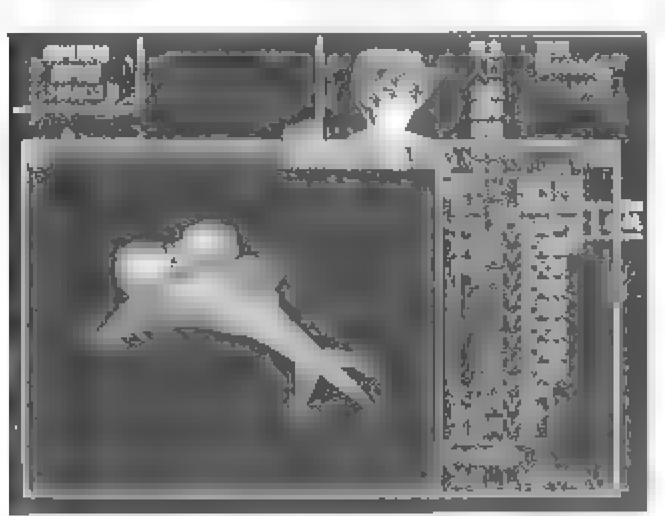
一進到大型電腦主機室，赫然發現 SIMPSON 倒在椅子旁邊，過去和他說話發現他有一點點神智不清而且十分的緊張，想來是因爲他所創造的病毒已經失去控制了，經過一陣詢問，我們取得了破解病毒的密碼，坐在椅子上面，我們就進入了主機電腦創造的 VR 世界。

一進入電腦的虛擬世界，病毒便恐嚇我們，祂說只有祂是世界的主宰，我們將來不及阻止祂，看祂唏哩嘩啦說得那麼得意，我們可是一點都不擔心，把 EMP 裝置丟在祂身上，一陣閃爍之後這傢伙看來已經被『處理』掉了，走到電腦控制面版前面，稍微操作一下，輸入密碼，整個 VR 世界便開始天搖地動的晃了起來，過了一會兒變得好像十分的荒涼，我則回到了眞實世界和隊友相聚。

看來這次的模擬任務我又輕鬆過關了，下一次呢？再說吧。

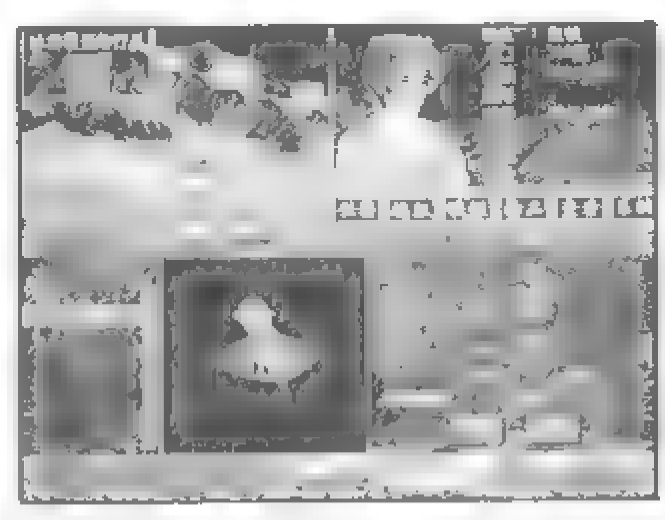
大銀河物語 完全攻略

很久很久以前，一個女人極度〝過剩〞的年代裡，噢，不，是根本就沒有〔男人〕這個名詞（唉～這樣生活哪有〔樂趣〕可言呢？），於是一些閒閒沒事做的女人便開發出一名肌肉強壯，智力高超，機械操作能力強…的新型生化人，這就是〝魔鬼終結者 T-800 阿諾號〞的由來。噢～！好像不大對！（對不起！吃藥時間到了。）是〝亞頓－0001 號〞。因此男人就這樣被〝製造〞出來了…。正當這位〝男人〞廣受歡迎（哪方面啊？），正準備大肆〝量產〞的時候，哪裡知道這個負心的男人，居然拐跑了一群純真無知的少女，



（這根本就是土匪嘛！）準備一個人做皇帝。當然，原本的紫心帝國也不可能就這樣善罷干休，原本風平浪靜的銀河系就這樣掀起了猛烈的風暴。





內政／實業方面

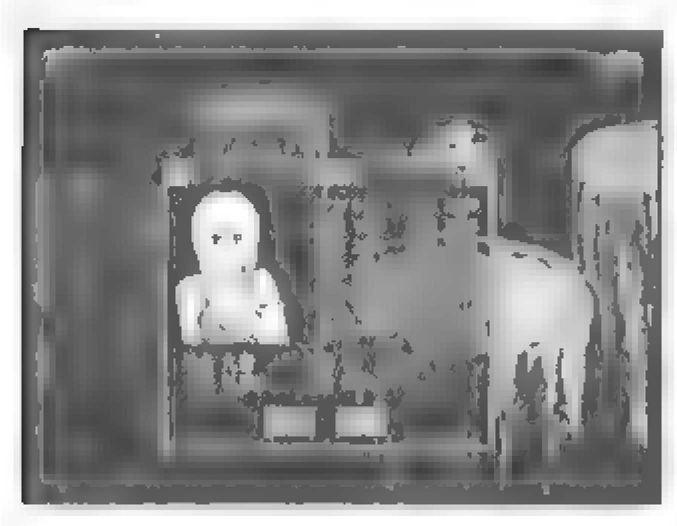
在本遊戲方面，細心一點的玩家會發現：內政與實業值最高為 1000 點，一開始時其值各為 500 點。其實，這是百分比（%）的延伸，500點時念做千分之五百，與百分之五十沒什不同，當其值大於或等於千分之五百時，其內政與實業相關方面均會增加，講得明白一點就是：內政值與人口的增加或減少有關，而人



口多寡又與和每年一月的稅收有關；實業是每年第二稅收來源，實業值高低與人口高低無太大關係，不過如果玩家想每年多收個幾千幾億萬的話，那麼可得就多多關照一下內政與實業；而每年的一月或戰爭後，內政與實業值就一定下降，這點玩家們必須注意。

戰艦維修方面

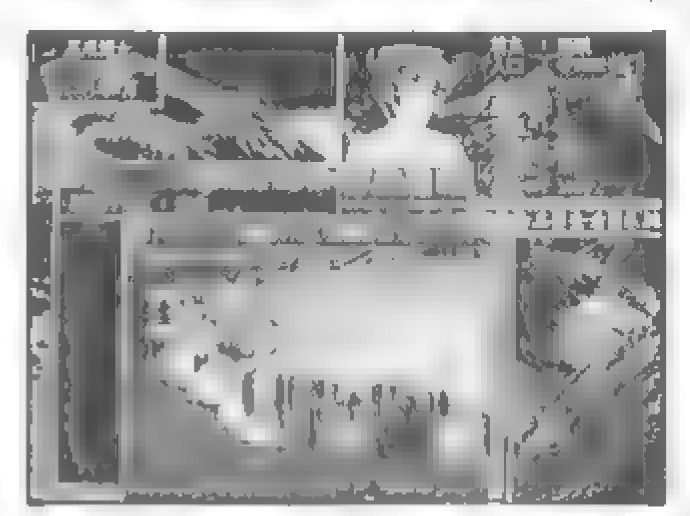
遊戲中我方的戰艦若有損傷的話，在前幾個月或許都沒事，沒錯，只要沒碰上戰爭，戰艦都可以不維修；但是一旦發生戰爭，艦隊可能三兩下就被清理乾淨了。所以在戰爭中戰艦被敵機擊中的話，下個月請趕快維修。至



於其訣竅就是把維修能力值高的，分配到同一隊，然後把受損的艦隊集中到該隊。這是前期人少時的用法，到後期人多時，就分派一名維修能力值高的到各艦隊。假設你有十支艦隊，而每艦隊有十艘船的話，其中有一個艦隊受損了，防禦力若剩下 120/12000時，這時該艦隊內的每艘戰艦就只剩12/1200的防禦力，這樣的話，這個艦隊可能要好久才能參與作戰，或是得派去執行其他勤務了；但這時只要把這些戰艦分別配置到其他九個艦隊，其每個艦隊的防禦力就可以變成10812/12000，這樣一來只要一二個月就可以修好了。

科學研發方面

其實說穿了就只有武器研發而已。遊戲一開始就有選項讓玩家選擇要研發的項目，在此小弟強烈建議先從武器開始，在研發出夸克機雷之前，最好不要研發其他的項目，因爲在第四關如果沒有研發出的話…重玩吧！在研發出夸克機雷之後，立刻投入研







發引擎，在研發出光能引擎之前，也最好不要選其他的，因爲在第八關必須有光能引擎才能過關。

超能值方面共分隱形、幻影、催眠、內鬨、攝心、以及空躍。

隱形：在作戰上（特別在遊戲後期）最好用，如果敵人防禦值高過我們時，用此招絕對錯不了。俗話說得好『留得青山在，



艦身	重量	防禦	速度	武器載量	造價	艦身	重量	防禦	速度	武器載量	造價
輕鈦合金	3	30	2	1	10000	有機塑鋼	4	90	4	4	60000
纖維塑鋼	2	40	2	2	12000	恆星石	10	100	5	4	70000
流星石	5	50	2	2	15000	鑽石塑鋼	5	150	7	4	80000
鈦合金鋼	4	60	3	2	20000	光速合金	5	120	10	5	90000
光纖塑鋼	3	70	3	3	30000	星石塑鋼	15	180	8	5	100000
惑星石	8	80	3	3	40000	次元合金	5	150	12	5	120000
銅鈦合金	5	80	4	3	50000	神經塑鋼	8	200	10	5	135000
有機塑鋼	4	90	4	4	60000	液態金屬	10	250	10	6	150000
有機塑鋼	4	90	4	4	60000						

引擎	推力	造價
核能一型	5	1000
核能二型	10	2000
核能二型	15	4000
核能四型	20	6000
衝擊波 型	25	8000
衝擊波一型	30	10000
衝擊波二型	40	15000
衝擊波四型	50	20000
光能一型	65	25000
光能二型	80	30000
光能一型	90	40000
光能四型	100	50000

防護罩	防禦	造價
雷射護罩	50	2000
音波護罩	70	3000
核能護罩	90	5000
衝擊波護罩	120	7000
折射護罩	150	10000
幻影護罩	180	15000
夸克護罩 *	220	20000
極光護罩	260	25000
液金護罩	300	30000
光子護罩	350	40000
乙太護罩	400	50000
次元護罩	450	60000

武器	火力	距離	造價
雷射快砲	10	3	2000
電氣機雷	15	2	3000
核能飛彈	20	2	4000
衝擊波砲	30	4	6000
空壓機雷	40	3	7000
恆星飛彈	50	3	8000
幻影快砲	60	4	10000
夸克機雷	70	3	12000
散射波	80	3	15000
光子快砲	100	5	20000
乙太機雷	150	4	25000
次元波	200	4	30000

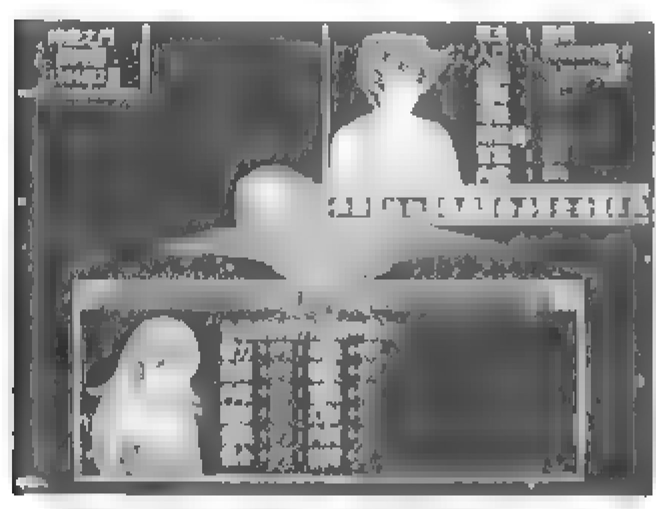
不怕沒柴燒」，只要隱形得當，縱使對方防禦再高，也有被打敗的一天。

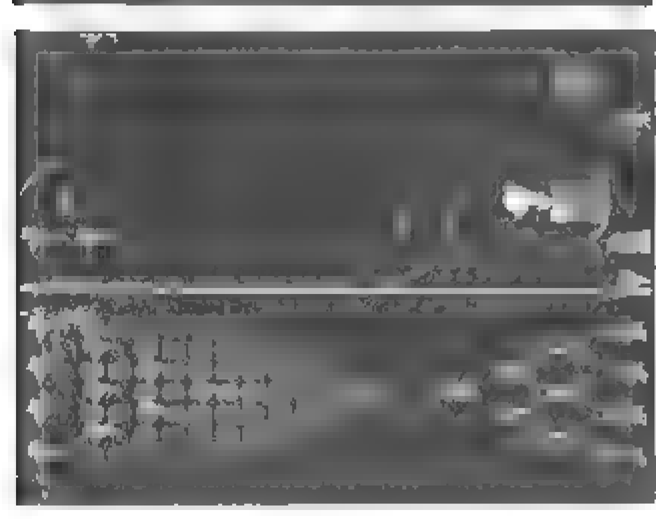
幻影：如果作戰時隱形能力已經用光了，用用幻影也可以達到類似的效果。

催眠與內鬨：為甚麼要一起講？因為小弟發現：這跟本就是相同的兩項超能—至少在效果上，都是使敵人喪失攻擊能力。

攝心：此項超能小弟強烈推薦，至少多一個會幫你打敵機的友伴，總是可以省很多次的攻擊。

空躍：在遊戲前半段很常用到，在艦身尚未研發出速度 7 以上的戰艦時，這是縮短與敵人距離的最佳選擇。





在遊戲中如果金錢變成負值該怎麼辦？其實，一點影響也沒有。因此，玩家可以在〝適當時機〞大肆購入戰艦，最多可有 250 艘戰艦耶！不過缺點是：必須等到錢再度成為正値才能再採購。到了後期，玩家錢多得花不完時，怎麼辦？關於這個問題，小弟倒是有一點提供玩家參考，那就是：多買一些藥丸，把超能值加到上限（不好意思，小弟正好練出一名怪物超能值均到 30000（上限值））



第一關 冰霜覆蓋的行星

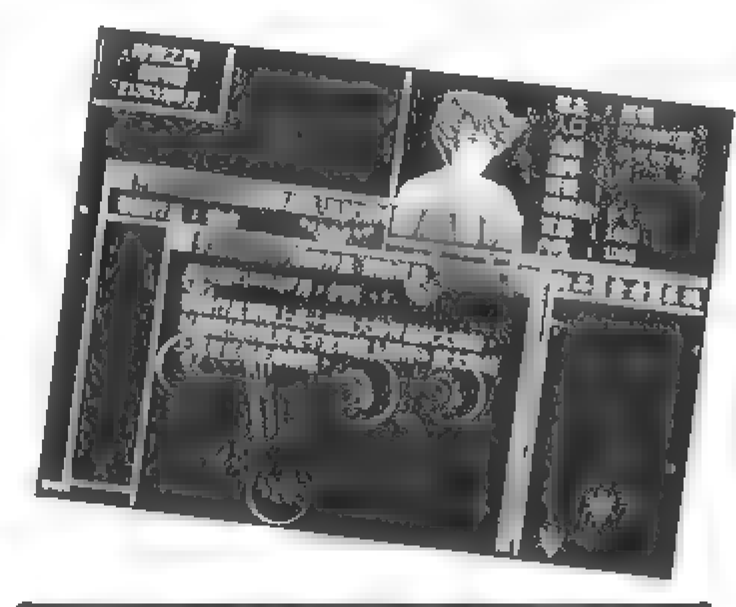
目的：建造十艘船艦
時限：十五年
登場人物：太姬，紫璇，虎昭，香云，疾風，千嵐，思璹，翔風，永欣

一開始，玩家有一年的時間去準備防禦工事，到了第一年一過，考驗玩家的戰役立即開始。別慌，記得每個艦隊要有十艘戰艦，那勝利就在你手上了。在打贏了第一年與地圖上的敵人後，趕快把船艦減到九艘，不然遊戲很快就跳到下一關了，記得，這十五年要好好利用，看是要研發還是要努力賺錢，儘可能拖到最後幾個月再過關。

第二關 跳躍點的秘密

目的：找尋跳躍點
時限：八年
登場人物：樊丹，武海，雨文，白鳥，白石，樊丹，哲智，黑火，列綱、琥心，幽藍，蕾蕾，疾紅，白玫，潔娜，文意

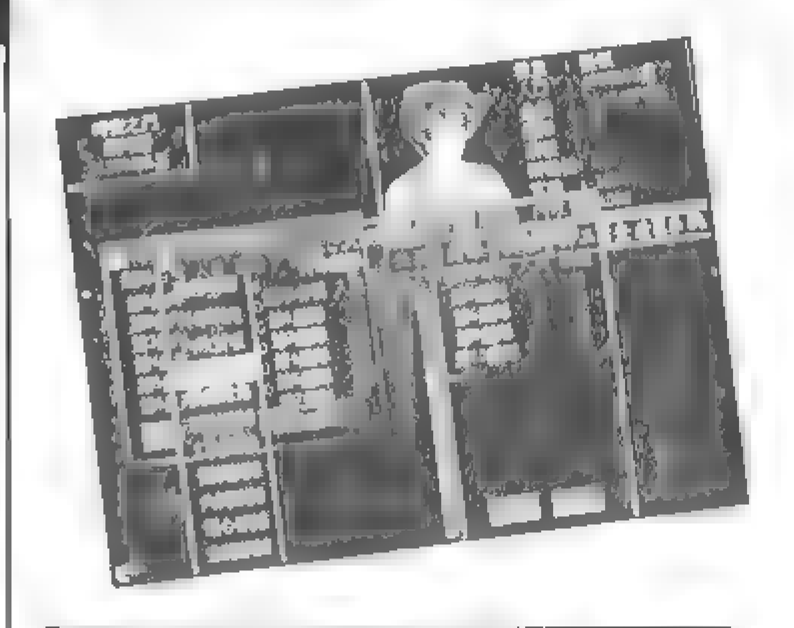
在這一關如同前一關一樣很缺錢用，不過，忍耐一下，到了下一關就有〝一堆錢〞可以用了，本關跳躍點是在艾思行星，咦！很奇怪吧？不過在過關之前有一件事是必須做到的，那就是 2228 跳躍點的輻射問題解決後，艾思行星的跳躍點才會出現，總共會發生兩次，到第二次時那才是真正的出口。



第三關 黃金之泉

目的：找尋傳說中的黃金之泉
時限：十年
登場人物：青羽，虎丸，瘋馬，明露，炎龍，如霓，元晶，小刀，神谷明露，劍奇，慕蓉，雷三

要打開黃金之泉必需有三顆【金龍之眼】？這一關的劇情實在有點類似『阿里巴巴與四十大盜』，因為黃金之泉居然是強盜藏寶的地方！又因本關的地主—金陽帝國的國王被綁架了，而這些看好似不相干的情節，卻因為金陽帝國與海盜瘋馬各有一顆【金龍之眼】因而串連，而第三顆【金龍之眼】就如大海撈針般的難找，好不容易在 7862 跳躍點從大盜凌菊手中奪得，終於如願以償打開黃金之泉。

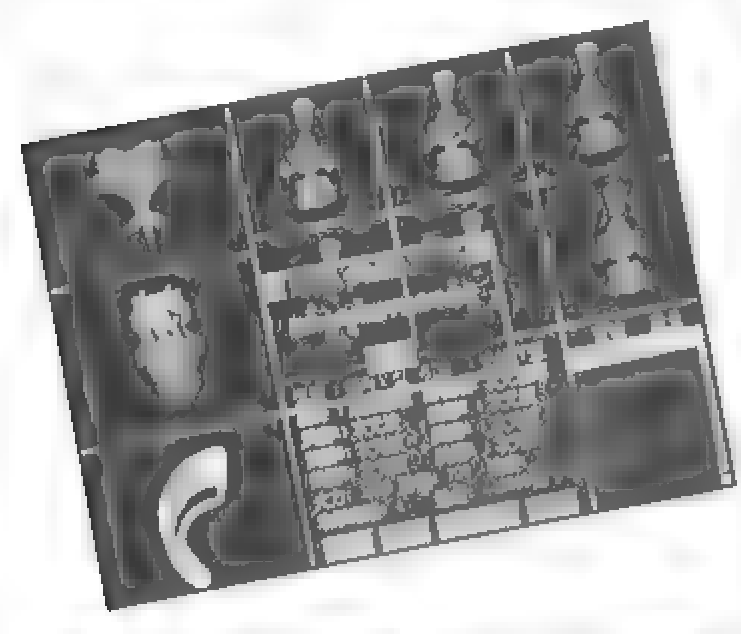


第四關 銀河廢墟

目的：脫離這個星區
時限：六年
登場人物：惠子，小野，美子

在這一關小弟非常強調一點：武器如果尚未研發到空際機雷

或是恆星飛彈的話—讀取進度吧！由於本關最多只打兩場戰役，因此，趕緊傾全力研發出夸克飛彈吧！相信我，你會感激我的！在無名二號星一開始，會說找到的紅寶石純度不高，那是騙人的話，趕緊繼續找，直到找到雕像爲止，再配合上已經研發出的夸克機雷，過兩三個月高純度的紅寶石就到手啦！



第五關　百年戰爭

目的：打敗所有的敵人
時限：五年
登場人物：龍斬，巧兒，新月，燕君，北辰，雷英，雪見，太倉，鐵蓉，卡蜜，星翼，百合，昭日，蕭蕭，麻里，黑羽

這…很懷疑這關如果過不了，那前幾場戰役是如何熬過來的？這關要過〝眞的〞很簡單，只要把敵人全部打倒就過關了。

第六關　希望之劍

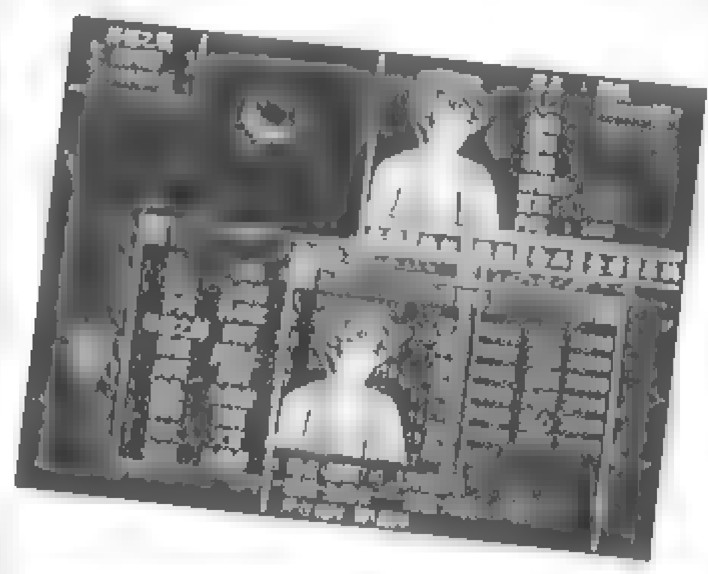
目的：找到希望之劍
時限：五年
登場人物：鐵鳳，小三，柳喬，藍寧，霸天，頌玉，雲宙，菲比，破軍，小艾，希望之劍

甚麼！希望之劍居然是一個人的名字！太扯了吧！不會不會，連【風雲】裡的破軍、無名都拿出來用了。在吉里惑星會先有一小隊的紫星戰艦，讓玩家的實力是牛刀小試，眞正的大隊人馬就藏於此，哈！終於找到希望之劍了，將他打敗之後居然逃了，大隊人馬於是開始地毯搜索，終於在米西勒行星再度現形，打啊！

第七關　伊芙的故鄉

目的：打敗邪教的梅姬
時限：五年
登場人物：寶珊，冰心，繆芊，千代，茱蒂，芎絨，琳達，柳紅，萬部，宇雯，釗潔，楚楚

先將地圖上的敵人先打光，等到宇雯投靠後，便到倫波爾行星去即可知道梅姬的方位，由於打了之後便過關了，多留點時間總是好的。到處去挖一挖，像8014 跳躍點…



第八關　星爪博士

目的：找尋星爪博士
時限：五年
登場人物：百黛，金潔，木子，素素，碧欣，棘光，柴魂，藍心，子伯，九音，丹波，花晨，流星，波波

本關必須研發到光能引擎，少說也要到光能一型，除了邪教作亂與一些小海盜到處騷擾外，本關的科學家不算少，而在梅爾達行星可以挖到 5000 點的研發值，好好利用吧！本關的關鍵處在 9099 跳躍點所找到的電腦，由於消耗極大電力，因此，非光能型引擎無法提供如此能源。



第九關　時空之門

目的：找尋星爪博士
時限：五年
登場人物：康康

說眞的，本關完全沒有敵人，只有兩場與無人戰機的〝對決〞而已，很純粹的一關，就是不斷的探險，在歐西太空站可以找到星爪博士的屍體，奉勸各位玩家們到最後兩個月才把他的屍體拿回來吧！另外，如果沒有什麼意外的話，本關結束前所有的武器應該全部發展完成，應該可以生產出〝終極戰艦〞。若艦隊換裝完畢後手上尙有閒錢的話，請買些激素來給你的愛將們補一補吧！

第十關　終極之戰

目的：打倒紫心帝國
時限：十年
登場人物：凌薇，安安，達達，豔天，笑風，石娃，茱蒂，龍符，飛虹，星劍，鐵鷹

終於到了最後一關了，感覺怎麼樣呢？總共有十一場固定的戰役，建議玩家前六、七關在兩年內玩打完，勝下的兩，三顆在一年內打完，然後開始訓練，等到最後一年時，再去打終極之戰。切記切記，隱形最好每隊有一個全滿，如果全隊隱形值超過 60000，那則屬於正常；如果超過 100000，那你就有本錢去與沙朗 22 世周旋了。

百戰天龍秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而通入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額 3.5 元	酬費 350元，另贈雜誌一期
面額 5 元	酬費 500 元，另贈雜誌一期
面額 9 元	酬費 900 元，另贈雜誌一期
面額 12 元	酬費 1200 元，另贈雜誌一期

魔法飛毯 2 終極秘技



在每一關開始時，按下 I，然後輸入〝 windy 〞就可以啟動 Cheat Mode

Alt ＋ F1	拿到所有的魔法
Alt ＋ F2	增加自己的法力值
Alt ＋ F3	殺死所有的魔法師
Alt ＋ F4	毀滅所有敵人的城堡
Alt ＋ F5	毀滅所有敵人的氣球
Alt ＋ F6	恢復生命力
Alt ＋ F7	殺死所有的怪物
Alt ＋ F8	增加魔法經驗值
Alt ＋ F9	自由的使用魔法
Alt ＋ F10	無敵模式
Shift ＋ D	跳到下一個目標
Shift ＋ C	跳到下一關

●俞伯翰

同級生 2 直擊約會大法

各位玩家是否被十五位佳人搞得昏頭轉向而不知如何上手呢？這裡提供大家一個能看畫面及對話的方法：

將 NANPA2.BAT 中〝 Ai5v stayt.mes H × C〞，其中的 start.mes 換成下列名稱，進入遊戲後即有精彩內容。

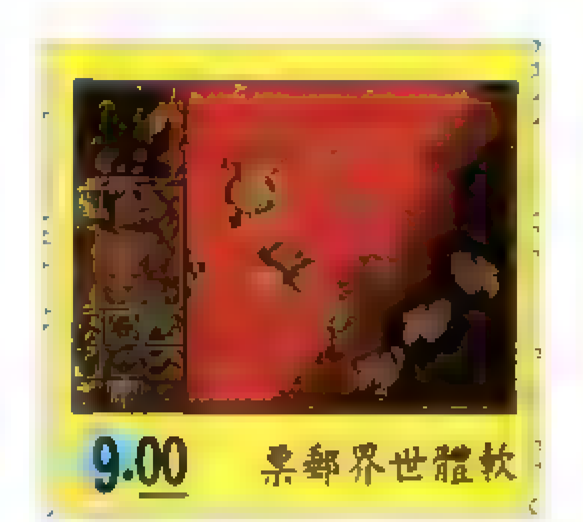
AZUMI15.MES　　安田愛美



IZUMI12.MES	篠原泉美
KAREN9.MES	舞島可憐
KOZUE13.MES	都樑梢江
KUMIKO7.MES	永島久美子
MINORI12.MES	加藤美紀
MIREI7.MES	片桐美鈴
MISA12.MES	田中美沙
MISAKO8.MES	鳴澤美佐子
MISATO4.MES	野野村美里
SACHI7.MES	永島佐知子
SAKURA13.MES	杉本櫻子
TOMOMI11.MES	水野友美
TOUKO7.MES	南川洋子
YUI13.MES	鳴澤唯

另外若將檔案後數字改成＿S、＿X、＿Y、＿Z將可看到電腦介紹，告白失敗，告白成功，結局等畫面。


● BIRDING

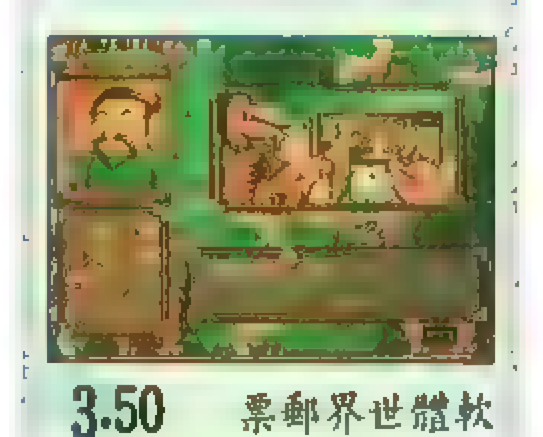


魔獸爭霸 II Cheat Code

在遊戲進行畫面下，按下 Enter 後，輸入以下字元即可啓動該項秘技：

Hatchet	加快砍樹速度
Noglues	關閉所有陷阱
Make it so	提高建設 / 生產 / 訓練的速度
Glittering prizes	加錢 / 加樹 / 加油
Spycob 或 Valdez	加 5,000 單位的油
There can be only one	直接觀看結局
Showpath	地圖全景，但是探索的地方仍然有陰影
On screen	地圖全景，沒探索過的地方也不會有陰影存在

● Hakka



嬉笑春秋小秘技

各位春秋霸主，您覺得日子愈來愈不好過嗎？在下教您一個小小密技如下：

在一般狀態下按下：A、J、L、 K 、Q、B、 U 、D、Z、I、F、X、E、 N 、S、 M 、 H （必需在五秒內完成），然後再按下：CTRL＋ M ＋ K ，就會有許許多多好康的事件發生（每次皆不同）！

●許哲穎





機甲爭霸戰II

●出版公司／憶弘國際
●本文作者／Y.M.J

前些日子，Activision 睽違兩年之久、令眾多機甲戰士翹首盼望的 Battletech 續篇－『機甲爭霸戰 2』（Mech Warrior2，往後簡稱 Mech2）終於正式上市了。筆者在前一陣子才剛玩過 Dynamix 的『機甲神兵』（Earth Siege，以後簡稱 ES），對戰鬥機械人的模擬遊戲興趣正濃，因此就順理成章的接下了這個遊戲。Mech2 在歷經眾多玩者多日的等待後，究竟有沒有辜負大家的期望？就讓筆者為各位讀者做個介紹。



Mech2 共使用一片光碟，這片光碟雖然只用了 114MB 的空間，但隨片『附贈』二十多首精彩動人的背景音樂，當您使用聲霸卡作為主要音樂系統時，這些由 CD 發出的音樂與場景極為搭配，使您更能融入這場未來的機械人大戰之中。MECH2 的基本要求配備為 486DX2 66 以上的主機、倍速光碟機和 8MB 的記憶體，一片聲霸卡則是享受激烈戰鬥所必備，而 MECH2 也支援 MT-32 和 GM 的音源器。在操作上，MECH2 支援各式搖桿、TM 的武器控制系統及尾舵，以及 Vuture I/O 的虛擬 3D 頭盔，可說是相當的齊全。但若您沒有以上的設備，也可以不必擔心，MECH2 良好的鍵盤操縱性，也能讓您使用鍵盤來作戰。

在介紹 MECH2 之前，不能不提到它的前一代『機甲爭霸戰』（Mech Warrior）。記性好的玩者們應該還記得這個三四年前的遊戲，在那個年代它可是唯一能重現機械人戰鬥風味的模擬遊戲，沒想到第二代的發行竟然隔了如此之久。『機甲爭霸戰』和 MECH2 的背景故事都是建立在 FASA 的科幻設定〝BATTLETECH〞上，在這個幻想的未來世界中，人類的勢力雖然擴展到了地球以外的區域，但星際聯盟（Star League）的崩潰，卻促使許多被稱為『氏族』（Clan）的勢力各自分立；他們為了爭奪各星系的控制權而爭戰不已，而他們用來攻略和控制行星的主要武器並不是宇宙艦隊，而是由人類所駕駛的人類型步行兵器－被稱為 BattleMech（以後簡稱 Mech）的戰鬥機械人。在各 Clan 的體制下，操縱 Mech 的 Mech Warrior 宛如中古時代的騎士般，為了己方 Clan 的未來和自己的名譽與光榮，駕駛 Mech 加入一場又一場的戰鬥任務，至死方休…

FASA 有關 BattleTech 的設定複雜無比，從歷史、文化到語言種族等無所不包，所以筆者只介紹和遊戲有關的部份就好。Mech2建立在 BattleTech 的設定上，是個戰鬥機械人的模擬遊戲，玩者扮演著 Mech Warrior，主要的使命便是操縱 Mech 殲滅敵人、完成各式各樣的任務目標。Mech2 提供三種基本的遊戲方式：讓玩者任選敵我雙方所屬的 Clan、Mech 機型、僚機數量和交戰場所的行星，來進行的單場戰鬥；以及兩種戰役模式，玩者將可選擇加入兩個勢力最大的 Clan：自詡為十字軍的翡翠之鷹（Jade Falcon）和勇猛的狼（Wolf）來進行兩個戰役模式，目標是奪回人類根源的母星－地球。此外 Mech2 還提供一個連線模式 NETDEMO，它可讓玩者使用傳輸線、數據機或網路來進行對戰，然而這個未完成的程式並未提供完整的戰場選擇，和許多玩者要求的多人對戰模式，因此 Activision 也要求玩者們在日後到其 BBS 和其他站



台上拿取更新程式。這雖不是最好的辦法，但至少已經片面解決了這個問題。

當您加入戰役模式之後，在登錄處登錄自己的身份，您便成爲一個 Mech Warrior 了。在新生訓練場備有許多讓您上手用的訓練任務，並有教官帶隊及詳細的指示（雖然全是英文語音），不過您登錄之後，便已是個通過考驗的 Mech Warrior，因此也可直接進入任務。基本上聽取簡報→執行任務仍是個不變的老調，不過 Mech2 在每個任務前後都會加上一段詳盡的任務背景和結果的介紹（有時會冗長到使人想睡），多少加強了遊戲的故事性；而功能強大的 Mech Lab 則可讓您自行調整自己在任務中所使用的 Mech，從引擎、裝甲、散熱系統到武器的配置都可依玩者喜好來配置，因此您可針對某些任務配置一部最適合的 Mech 來進行作戰。



操作 Mech 的戰士是以位階（Rank）來區分的。Mech Warrior 是最低的階級，當玩者完成許多任務並獲得一定的榮譽積分時，上級將會給予一個升級試煉，若玩者能通過所有的戰鬥試煉，甚至可連昇兩個位階。位階越高，在執行任務時便能選擇噸位越重的 Mech，越重型的 Mech 可以擁有越強的防護力和火力，也唯有夠重型的 Mech 才能夠完成一些較『硬斗』的任務，因此儘可能提昇位階乃是玩者的一大目標。

Mech2 在機械和武器上的詳實設定是它的一大魅力所在。每種 Mech 的機體上都有固定的掛載空間，引擎和一些必須的裝置（如維生系統、駕駛艙等）會佔用固定的掛載空間，而玩者將可自行搭配裝甲、散熱系統、噴射裝置和各式武器的運用。但這些裝置的總重不但不得超過該機型所能負荷的噸位，所需的掛載空間也必須足夠才行。武器系統的散熱是另一個很重要的概念，在 Mech2 中發射任何武器都會產生一些熱量，產生熱量的多寡則隨武器系統的種類和等級而有所不同，例如雷射和飛彈的產熱就特別高。若您在散熱系統一時還無法將熱量都散發掉的同時又再次發射武器，這些熱量將會累積並使機體溫度升高，當溫度上升到一個地步後將會誘爆彈藥、使系統損壞，甚至導致 Mech 自毀。

在較低難度的遊戲等級下，熱能控制系統將會在溫度過高時將 Mech 停機以免受損，並靜待熱量散發之後再行啓動，而玩者也能在緊急狀況下冒險強行中止這系統的動作。增設散熱系統將可加快散熱的速度，但卻會佔用空間和重量，因此玩者必須和將之和武器兩相權衡，控制好熱能的產量，否則一部裝滿大量武器，但一開火就會過熱的 Mech，根本就無戰鬥力可言。

在聽取完簡報，並選好欲使用的 Mech（必須跳出簡報再選擇 Mech，實在是有點麻煩）之後，便是上機的時候了。運送船（Dropship）將會把您的 Mech 送到執行任務的行星地表，您在任務的最後也必須抵達特定的導航點，和運送船會合以結束任務。進入任務之後，您首先會看到的是 Mech2 精緻的 3D 景觀。Mech2 支援三種解像模式，分別是 320×200 的 VGA、640×480 的 SVGA 和 1024×768 的超高解像度。當然了，這是要付出主機速度的代價的。在各種圖形精密度全開的情況下，爲了戰鬥時的順暢起見，486DX2-66 和 DX4-100 的主機大概只能開到 VGA 模式而已，Pentium 級的 CPU 大概可應付 SVGA 模式沒問題，若有 PCI 的快速 VGA 卡更好。至於 1024X768 嘛，筆者用 Pentium100 和 PCI 的 VGA 卡測試，勉強還可以應付得來，不過這種超高解像模式模式和



SVGA 模式相差不大（至少沒有從 VGA 到 SVGA 差別那麼大），所以 SVGA 也就差不多夠了。爲了顯示和影像上的精密度，筆者認爲 SVGA 模式較理想，Mech2 有許多圖形精密度可供調整，如貼圖、地形精度、爆炸後產生的碎片和煙霧等，即使是 486 等級的主機，調低這些選項亦可達到理想的速度。由於速度不足會導致跳格而無法有效瞄準，因此順暢的速度是絕對有必要的。任務類型仍本著基本的偵察、護航、攻擊、清剿等幾大類，主要是以導航點來指引玩者一步步完成任務，不過看清楚簡報內容仍是相當重要的。

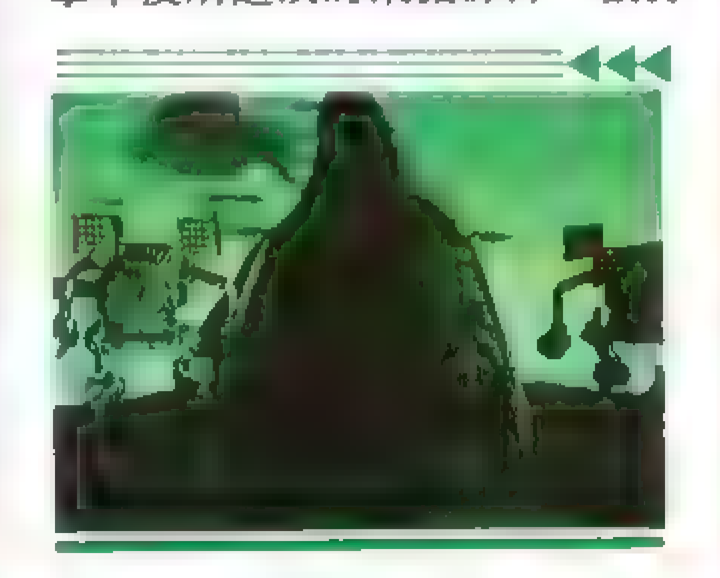
Mech2 的 3D 模組並不特別複雜，在地形和 Mech 的造型上可說是中規中矩，至於各種設施就相當細心，從基地到各種車輛和裝置，該動的地方絕對不會不動。Mech 的造型都有各種貼圖和 Mark，走動和轉動胴體的姿勢也相當流暢，不過 Mech 上裝載的武器似乎並不完全隨玩者的配置而改變，發射武器時也沒有什麼後座力的表現，是僅有的兩個缺點。不過在地形和氣候的種類上就頗爲豐富，隨著戰場行星的不同，您將可在冰原、沙漠、峽谷、高地甚至都市中和敵方交戰；冰雪風暴或沙漠風暴則會遮蔽您的視線，雷電風暴更有可能傷害您的 Mech。多變化的地形與戰鬥環境，使您對於 Mech 的

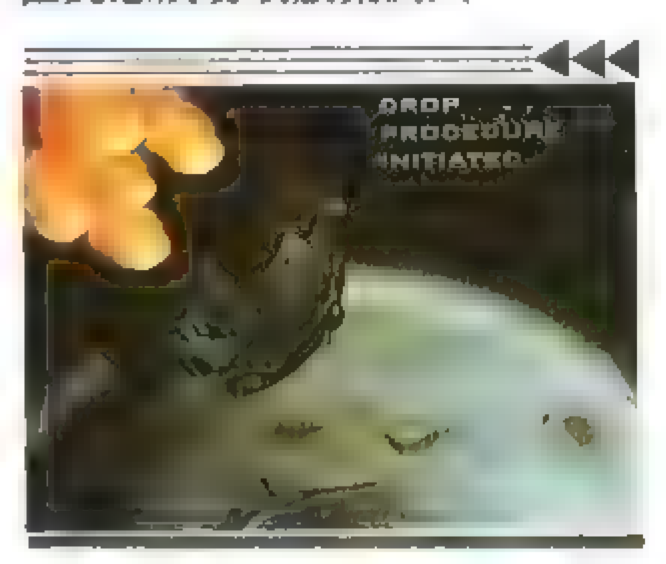
選擇永遠都有調整的餘地。

Mech 的基本操作是加速和減速，並控制 Mech 的左右轉和機體的俯仰，另一組控制鍵則控制 Mech 上半身的旋轉，使您可以邊跑邊向後開火。另一種特別的操作是飛行，在裝上足夠的噴射裝置之後，您的 Mech 可以離地升空並任意向各方向飛行，因此您也可以把 Mech 移動到高地或無法直接攀登上去的地形（這點就比 ES 高明得多了），此外您更可進行一種叫做 DFA 的特殊攻擊，就是飛行後從敵方頭上踩下去（老實說，筆者到目前為止還沒成功過）。武器的操作主要是輪流射擊，每一種武器發射後都需要一定的充填時間，此時再按下發射鍵便會自動切到下一種武器。此外您可以設定並使用鍊結射擊（ Chain Fire ）或群集射擊（ Group Fire ），這兩種射擊方式都會發射所有的武器，但鍊結射擊是逐一發射，而群集射擊則是一舉發射所有武器。這兩種方式各有利弊，後者的火力強而密集，但相對的造成的瞬間熱量也較多，玩者可以自己斟酌。

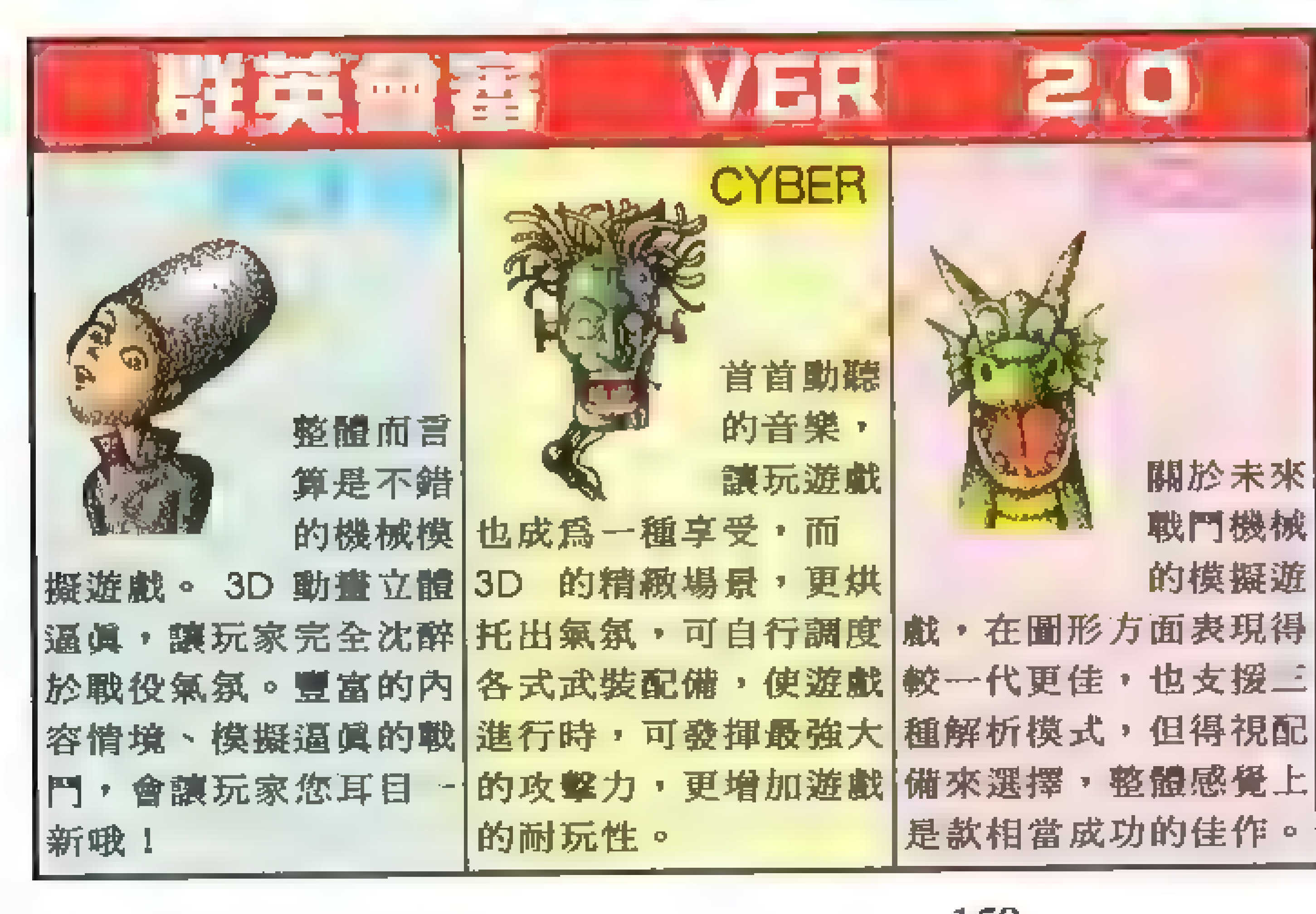
Mech2中，各種 Mech 的機艙都有自己的形狀，但佈滿整個駕駛座前方的全向式投影 HUD 則是相同的。這 HUD 上顯示所有需要的重要資料，並可讓玩者自由切換各種顯示的種類和開關。若畫面因為氣候或其他因素而不夠清晰，玩者也可開啓夜視系統和影像加強系統，後者會以線條的方式來顯示整個地形，雖然單調但卻能讓您非常清楚的看到整個戰場的形狀，包括不明顯的通路和敵人。另一項特點是電腦語音，各種系統啓動或關閉、系統警告聲等，都會有優美的女性合成語音通知您（特別是在轟得起勁時聽到系統過熱的警告時…），可讓您在孤獨的征途中不會感到寂寞。

Mech2最精彩的一刻就是在戰鬥發生的時候。由於 Mech2 精密的計算，所有武器發射後都會準確的打中它所瞄準的部位，因此您可以確實的打斷敵方 Mech 裝滿武器的手臂或是雙腳。在武器齊射的刹那，您將可從敵方分析儀上看到雷射和飛彈擊破裝甲、傷害部位，以至造成完全的摧毀；看著呼嘯而出的粒子砲、一次連射二十枚的飛彈、連射速度奇高的自動機砲和效果普通卻極具威力的雷射，以及它們擊中後所造成的飛濺碎片、被打斷的手臂和足部、裹在巨大火球中轟然爆炸的敵方 Mech ，加上逼真精彩的各種音效，會讓您在無比的興奮下猛按武器齊射鈕而忘記系統已經過熱。不過，千萬不要讓狂熱掩蓋了您的理智，有時您也必須一時撤退或迂迴，活下來完成任務才是您真正需要的。若不幸陣亡或任務失敗，別擔心， Mech2 可讓您重新嘗試，直到您成功或放棄為只。





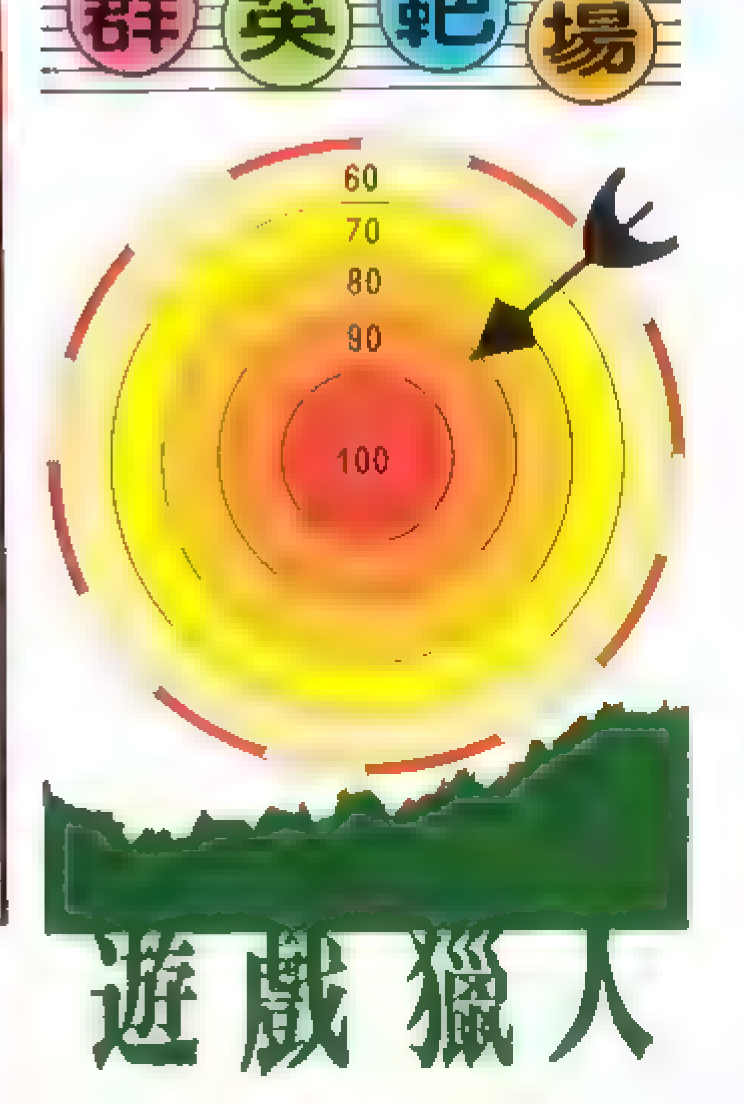
最後，也該是做個結語的時候了。對於 Mech2 ，筆者給予極高的評價，由於它精密的計算、戰鬥規則和武器設定，能夠讓玩者真正感受到戰鬥機械人的感覺與風味，可以稱為當今最佳、最成功的戰鬥機械人模擬遊戲，兩年多的等待可說是值得的。若是 NETBIOS 能夠完成，那將會是衆多玩者的一大福音！不過，在這之前，何不先買一套來厮殺一番呢？只要您是本類遊戲的狂熱者，相信 Mech2 不會讓您失望的。小心系統又過熱了！



整體而言算是不錯的機械模擬遊戲。3D 動畫立體逼真，讓玩家完全沈醉於戰役氣氛。豐富的內容情境、模擬逼眞的戰鬥，會讓玩家您耳目一新哦！

首首動聽的音樂，讓玩遊戲也成為一種享受，而 3D 的精緻場景，更烘托出氣氛，可自行調度各式武裝配備，使遊戲進行時，可發揮最強大的攻擊力，更增加遊戲的耐玩性。

關於未來戰鬥機械的模擬遊戲，在圖形方面表現得較一代更佳，也支援三種解析模式，但得視配備來選擇，整體感覺上是款相當成功的佳作。

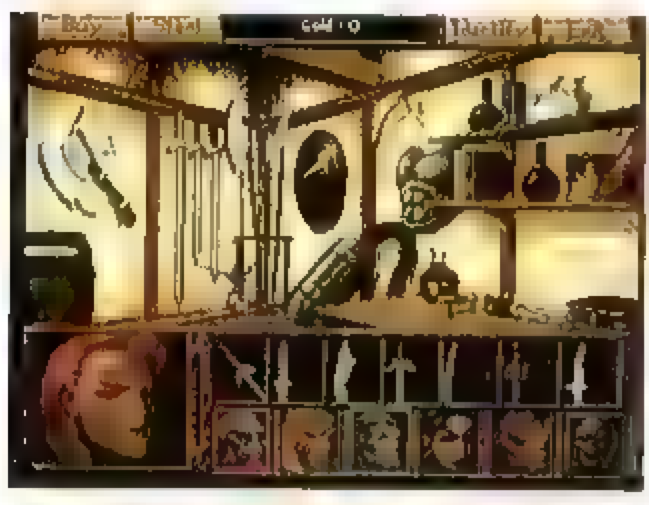






●出版公司／第三波
本文作者／ALEX

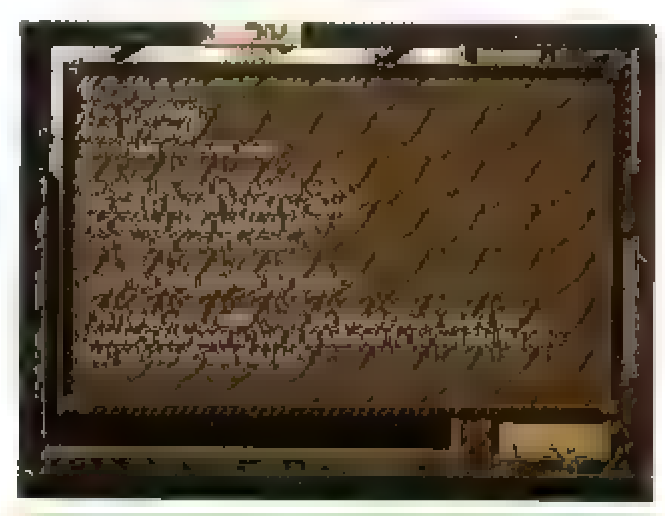
如果台灣各式選舉中的候選人都選擇以遊戲軟體代替「走路工」的話，不知能否提昇本土遊戲的客觀製作條件？或者，促使遊戲軟體業一夕之間取代建築業而躋身為台灣產業的火車頭，連帶刺激持續低迷的景氣…還是專心玩遊戲吧…





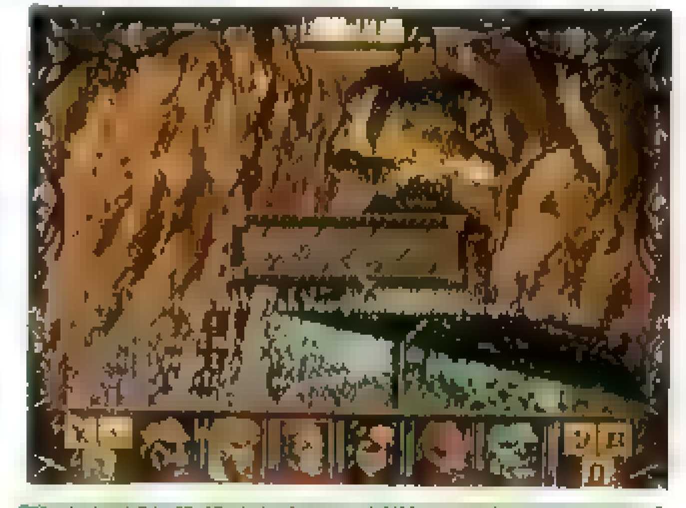
◆用石頭刮戰槌上霉石◆

在一個超強魔力與蒸汽科技並重的 Aden 王國，由於「一黨獨大」坐擁各項資源，所以在堪稱和睦的統治期間也著實有過一段所謂的 Golden Age 。然而好景不常，因為權力容易使人腐化…在十年前的一場浩劫劇變後，一股名為 Darkfall 的邪惡力量崛起，挾帶數以千計的變種生物─nocturnals 大舉入侵肆虐，位於 Radiant Citadel 與 Vanguard Keep 之間的 Magical Shield 也為之佔領，自此「兩黨對決」的態勢隱然成形。玩家所扮演的正是王國的戰士，除了招募一支冒險隊伍合力逼退並消滅那「一大撮」怪物，最重要的終極任務就是須由 Darkfall 的勢力中重新啓動 Skelon's Shield 。除了自行募集的隊員，隨著遊戲的進展也會陸續碰到多位代表第三勢力的 NPC 襄助，屆時不論是「四季紅」、「五朵花」或「六連霸」（隊伍成員最多有六位）皆可任由玩家「玩弄」於股掌之間（意指滑鼠），惟數量上很難達到「三黨不過半」就是。



◆體貼的筆記功能◆

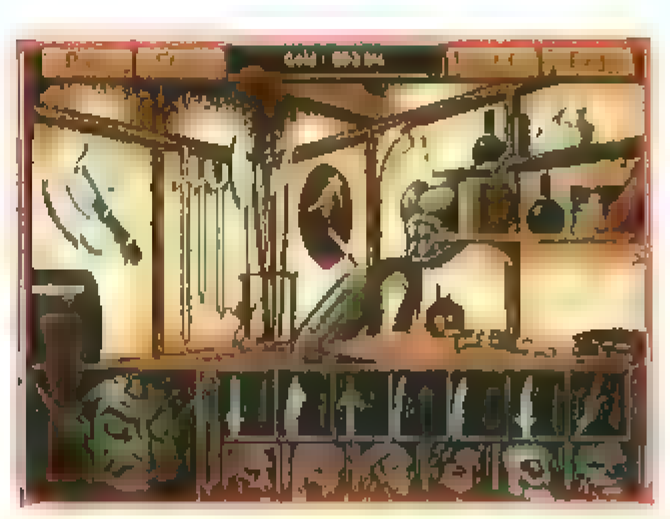
「雷」片是 SSI 以一個幻想國度 World of Aden 為架構的系列首作，據聞除了發行電腦遊戲外，還有相關的紙上遊戲、小說和卡片等產品問世，由於手邊並無相關產品可供比較，是以何者為主力，何者乃附庸的邊際效益產物實無從斷言起，萬一事實眞相與「想當然耳」適巧主客易位，對玩家而言又豈只是「主席故意受騙」的不堪 ?! 所以咱們還是就遊戲而論遊戲吧。



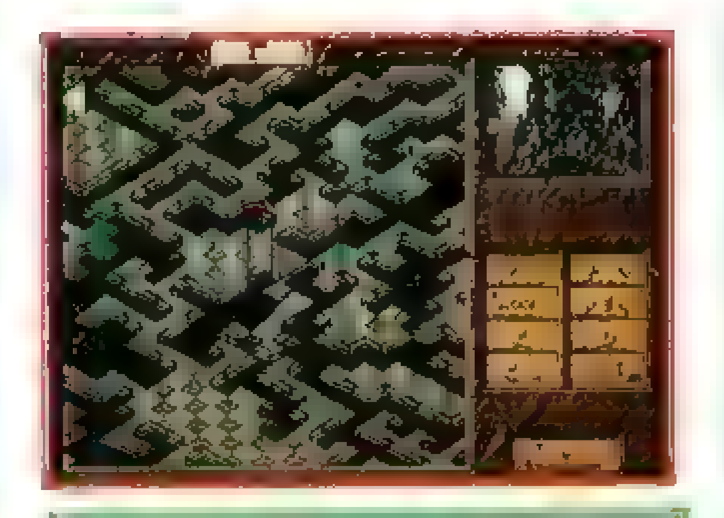
◆[illegible]◆

角色扮演遊戲的老手對於「雷」片的若干介面應該都不陌生，這一部份程式的設計顯然然是經過一番用心改良，使得物品的放置、取用或裝備的更替等等都極便利。更值得稱道的是，除了隊員的肖像成列縮放在螢幕底端外，遊戲的主畫面可說全螢幕顯示，配以各肖像旁長條形的生命值和表示現況的顏色框（如中毒、魔法禁制等），更讓玩者能輕鬆有效掌控隊伍，任何時候只須將劍形游標在人頭上點一下即可獲致詳細的「體檢表」，方便玩家對症下藥。戰鬥時，底端的整排肖像則立時轉變為戰鬥指令，由於採回合制，所以每個隊員在每一波攻勢過後，都有機會選擇再攻擊、防禦、使用魔法或道具

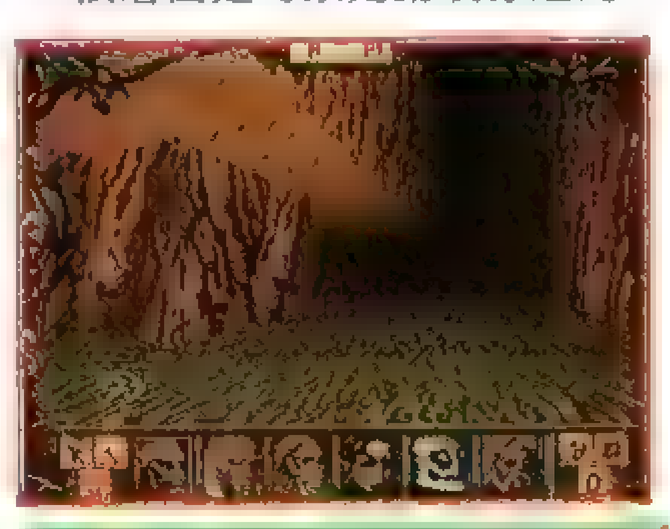




等等。「雷」片在此部份的設計較爲特殊，在每個戰鬥指令項下又細分成若干個小項，例如在攻擊項下即有制式攻擊、狂暴攻擊、假裝攻擊和攻擊重要器官等，更絕的是還可以用腳踢怪物（Kick　）；而防禦項下也有防禦性攻擊、閃躲和逃跑…等等不一而足。最教識者會心一笑的是，在眾多指令中赫見「說話」的選項，幹架就幹架嘛，還得來上兩句粗口或國罵不成？非也！非也！這裡的說話功能在緊要關頭時能救命呢…當玩家殺煩不勝煩想要打發怪物時，可以利用它來分化敵人；而當隊伍不幸戰到彈盡援絕難以爲繼時，也可以利用此項功能對特定的怪物行賄，價碼自然是由對方開口，若身處生死存亡之際最好是花錢消災給錢走人，萬一議價不成豈不落個死要錢的罵名？當然啦，要借這招式活命，身上也得有幾個臭錢才行…由各個怪物匿居的洞窟搜括來的錢幣還不夠臭嗎？!



這款遊戲的畫面和遊戲引擎很容易讓人聯想到轟動一時，至今仍餘波盪漾的「毀滅戰士」，同樣是320×200的解析度，也同樣是採主觀視角3D立體模式，初時除了使用武器不同外，頗有「毀滅戰士RPG版」的感覺，然細究之下二者實在有很大的差別。「雷」改善了「毀」平版式的地形地物，不但較多樣化也有了高低起伏之別，場景的不規則性較具真實感；此外，玩過「毀」的玩家或許已留意到，「毀」的地形儘管有高低不一的落差，但絕未出現過任何垂直空間的重疊，簡單的說，情況就如同在甲、乙兩塊空地上各蓋一棟二層樓房，完工後卻只能在甲地的樓和乙地的二樓走動，之間可以踏梯連接，但是甲地的二樓和乙地的一樓卻是密實不可走動的。因此，當觀看「毀」片的地圖時也就不會產生究竟置身於一個點的上層或下層的疑慮，因爲不管區域有多遼闊或高低的落差有多大，平面圖上所顯示的終究只有一個層面是可以走動或穿越的。



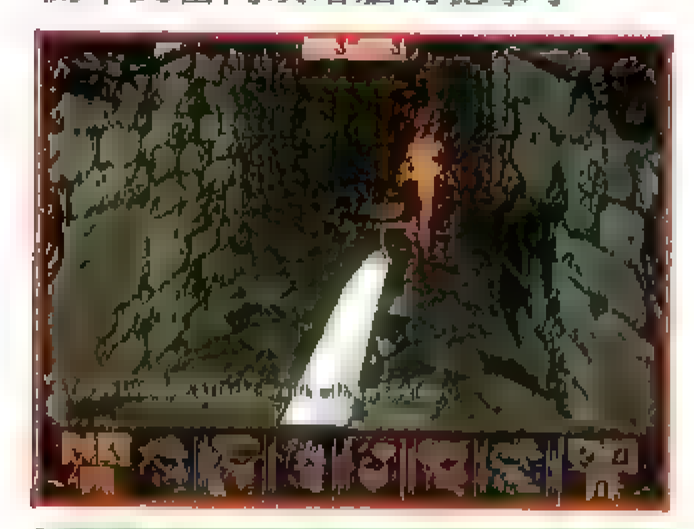
「雷」片很成功的改善了這項缺憾，不但在同一垂直空間展現了多層的面貌，甚至在不少地點的上下層也有截然不同的格局。例如在一偌大的房間底層出現了曲折的山道；而斷崖的下方也有湍急的渠流，光是這一點就比「毀」來得高明。可惜的是在操控上未見改良，雖然同樣可以三百六十度迴旋，也可以左右平移還多了蹲下的功能，但碰到要仔細觀察地形或測量起跳點等等狀況時，委實有點痛恨患了「脖子僵硬」症（俗稱落枕），遊戲未提供近期幾款DOOM Like遊戲的俯仰視角功能誠然是美中不足之事。

「雷」片總計有二十個大小不等的迷宮，有暗無天日的地牢、蜿蜒複雜的洞穴，仿如蜂巢的礦坑和金碧輝煌的城市等，視覺上的更迭是很足夠。整個遊戲就穿梭於這些迷宮之間，除了幾位先後出現的NPC外，從頭到尾不會出現任何「活人」指點迷津，遊戲的線索端賴那散見各地的卷軸、先烈的筆記或碑文的記載，而解開各式謎題的關鍵往往就在這些文字訊息當中。遊戲的重頭戲其實就是練功升級加上逛迷宮，但卻不致讓人感到枯躁，原因是內中處處充滿了玄機，小至一個開關，大至關鍵的謎題，在在都需要花點心思才行。當玩家逐一征服之後，相信對於這些具有互動關係的巧妙佈局也能心領神會才是。



畏懼練功的玩家有福了，「雷」片並不刻意強調練功的必要之惡，只須花點心思經營隊伍即可保隊員壽與天齊。事實上，草民即未曾在商店裡花過一文錢，因爲沿途在各個較隱密的地點都

有較高檔的裝備可得，而遊戲初期隨處都有泉水可補充體力和魔法，以致到遊戲後段時，由於道具欄爆滿，也只好暴殄天物將瓶瓶罐罐的藥劑拿來止渴了。隊員升級時都能獲致不同的技能點數和學會魔法，這時的作法應該是注重個別隊員的專長技職才是，設若一味講究全能而將得來不易的點數分佈於多項技能的話，那麼到了遊戲後段就會發生因獨門功夫的點數不夠而開不了鎖或偵測不到密門或暗牆的憾事了。



後方的祭壇大有文章

有一點讓草民感到不解的是，在進入商店後光碟的讀取似乎出了點差錯，不但店主的語音變得斷斷續續，遊戲也像似當機般的呆滯，這時如果急於按鍵的話就導致真正當機，如果選擇離開並靜待背景音樂聲起後則又恢復正常 ?! 此外，若是不依照遊戲的進展向前推進而走回頭路的話，程式會「秀逗」而導致隊員亂了性子。尤其到後期時因為升級之故，隊員的攻擊力特強且一個回合裡單人可以連揮七、八劍，因此就出現了戰鬥結束時，隊員竟然回過頭來砍殺自家人的天倫慘劇，草民就曾眼睜睜的看著自家人被隊員亂棒打死。

如果要說「雷」片有任何較明顯的缺點，大抵就是它的地圖顯示方式了。由於 45 度角立體顯示，加上前述多層的關係而各層的顏色又無明顯的區隔，所以有有些區域的地圖就會糊成一團。儘管所在位置會以三角柱表示，但若置身下層時還是會被上層的地板給遮掉，雖然也提供了縮放旋轉的功能，終究無法潤飾這一點缺失。

還有一個現象對講究完美的玩家是較不討喜的，程式對於戰鬥時機的掌握似乎不很精確，也因此而常常出現隔著一堵牆或一扇門對著障礙物背後的怪物砍殺；或者依照比例推算怪物明明出現在十幾公尺遠的地方，卻仍然可以砍得到 ?!



先烈的陵墓暗藏玄機

除了因遊戲進展或完成階段性任務後，部份成員會自行離去之外，任何成員只要玩家認為考績不佳的話，只要在碰到新成員加入隊伍時都可以「資遣」，送行時也不必擔心離隊成員會帶走任何重要的道具，事實上，他身上的所有裝備和道具都會悉數丟到地上，只不過得逐一撿拾較累人罷了。因此，玩家大可不必提心弔膽進行到何處會遭逢「生離死別」的困擾。





「雷」片能否延續 World of Aden 的系列於來日，或成為經典遊戲的新猷，草民不敢妄下斷語，但如果偏好角色扮演遊戲也願意讓腦力激盪一下的話，這款遊戲會是不錯的選擇。





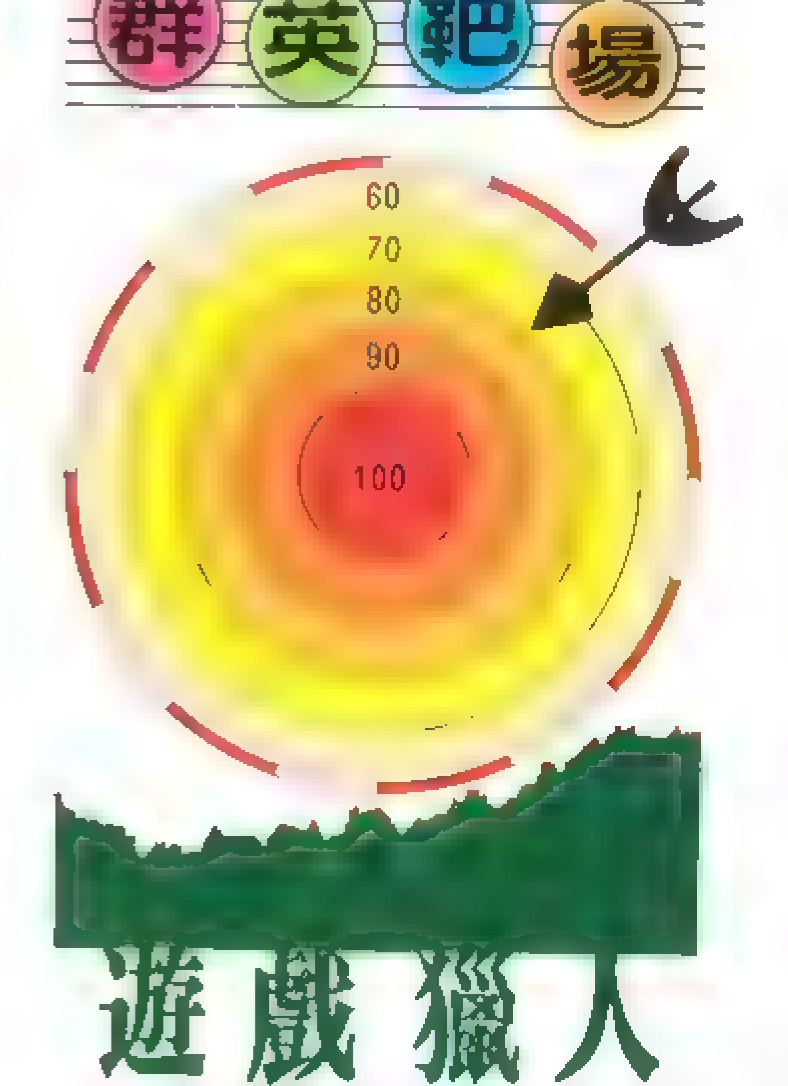
雷神英雄傳的戰鬥畫面可說頗有迫力，惟遊戲並無作到嚴格的品管，致常常有不能預料的情況發生，使玩家產生莫名奇妙的挫折感，大大減低了該遊戲的評價。





此遊戲具有挑戰性及趣味性的 RPG。精緻的畫面、巧妙的佈局方式、處處充滿玄機及謎題，讓玩家們得花點心思經營；除此之外，最明顯的缺憾是在於音效不完整，地形顯示圖尚不明確…。不過大體來說「雷」是值得一玩的上乘之作。

SSI 公司繼 AD&D 後的另一 RPG 系列，在戰鬥方面採用遠程即時、近戰回合制的雙重方式，可說相當特殊；而戰鬥中出現的武器攻擊動畫，更令人印象深刻。



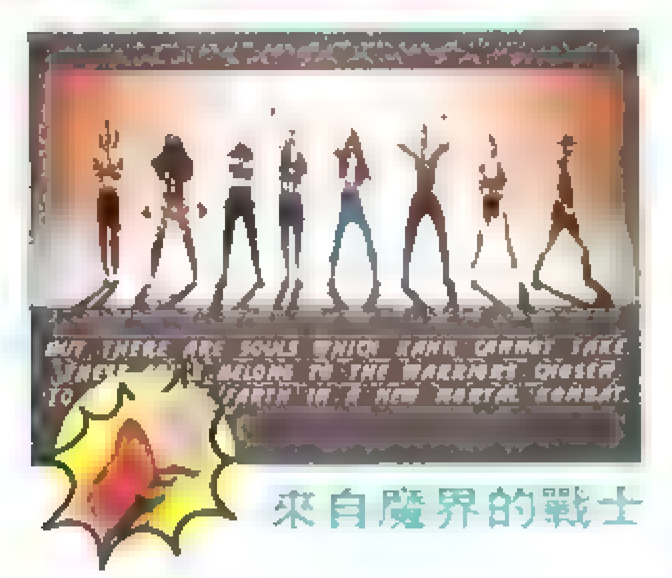




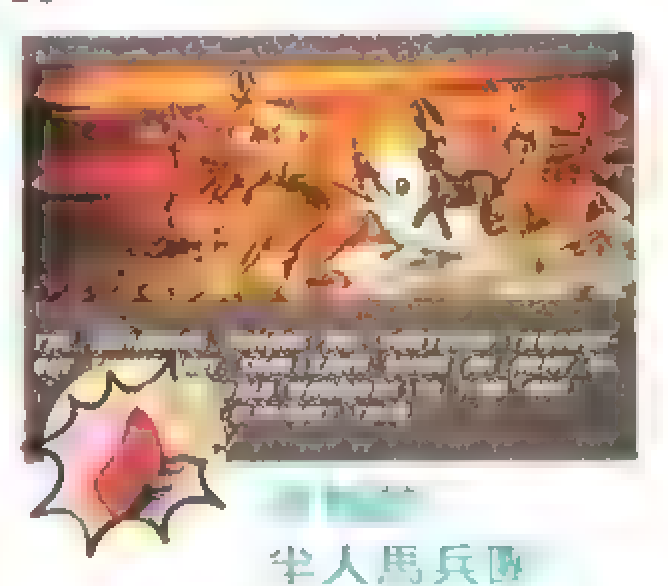
出版公司／皇　統

本文作者／Lord Ben

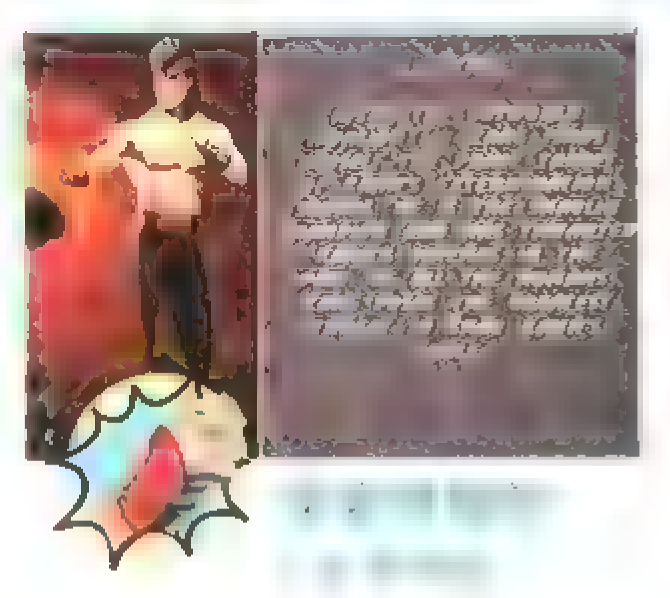
在所有的格鬥遊戲中，由MIDWAY公司出版的眞人快打一直獨具另一風格。這個具有結合殘忍、暴力美學之美名的眞人快打，如今終於進入了第三代。在三代中不但傳承了眞人快打的一貫傳統，加上更加變態、血腥、噁心的招式，更多的人物組合，想必帶給玩家空前的暴力的快感。


來自魔界的戰士

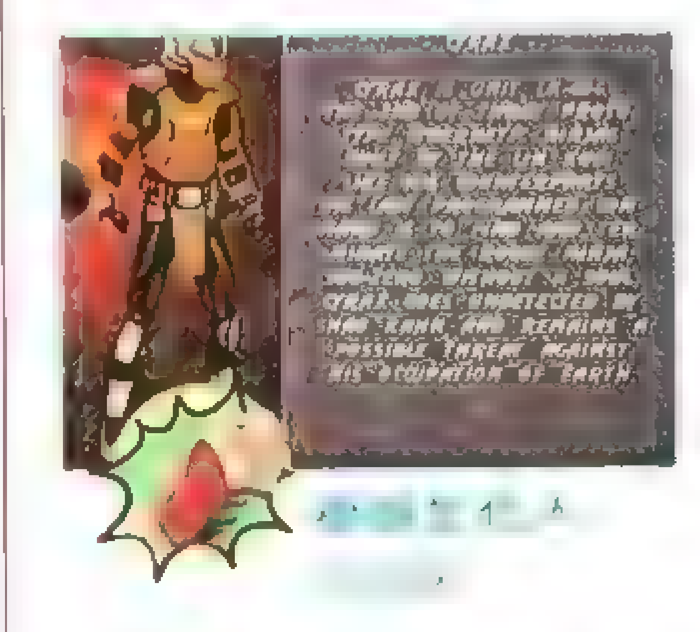
三代故事接續二代的結局，魔王 Shao Kahn 在魔界（Outworld）的計畫被 Liu Kang 等人毀滅之後，把目標轉向地球。爲了增強自己的實力，Shao Kahn 不但召喚了比四手怪更強的人馬族、命令 Shang Tsung使地球的女魔王 Sindel 復活，並且吸取了許多地球上人類的靈魂，造成地球上空前的浩劫。雖然 Rayden 在魔界的任務結束，已經返回天界。 Liu Kang 等人不但由魔界趕回，還帶回了更多的魔界戰士以補戰力的不足，繼續與 Shao Kahn 對抗。


半人馬兵團

在遊戲中，由於 Rayden 已經回到天界，所以三代中一到三代都出現的老將就只剩 Liu Kang 和 Sub Zero 了。在二代裡被 Shao Kahn 綁架的 Kano 與Sonya 被救回之後，也都重回戰場。魔王的手下 Sindel 與 Shang Tsung 也期待著在這場戰役中獲得利益。還有由 Liu Kang 帶回來的魔界戰士 Night Wolf …等人，玩家一共有 14 個基本人物可以選擇。遊戲上，玩者可以選擇正規的過關模式或是自由組隊與電腦或其他玩家對打。過關模式就是正規的三戰兩勝制，勝者才可進入下一關，自由組隊則與大型電玩的 95' 戰鬥群王相似，可以自由組成 1 ～ 9 人的隊伍，以車輪戰的模式對打。在三代中亦提供網路的功能，玩家可使用 IPXODI 、 Kali … 等網路連線工具和遠方的玩家對戰，不用兩個人搶一個鍵盤。

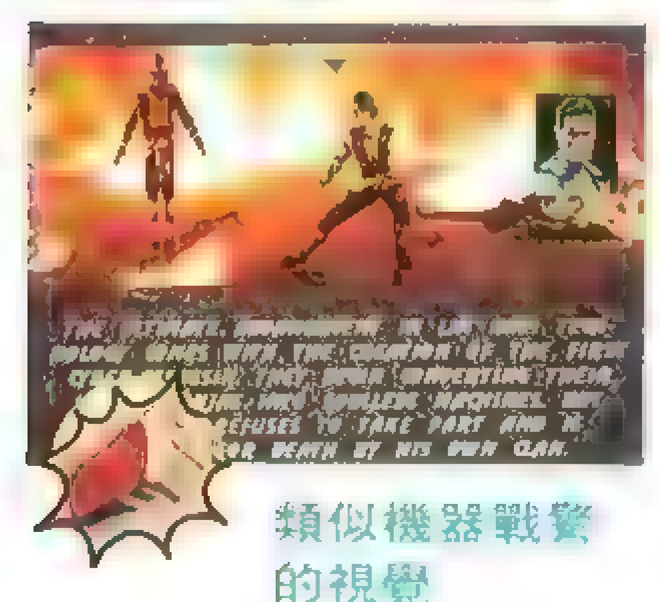


眞人快打Ⅲ秉持著一貫的設計方式，由眞人實際拍攝動作製作而成，在使用 320 × 400 256 色的解析度下不但畫面清晰，在甚至 486-33 的機器上都不見有延遲的現象，可見設計者在程式上功力之深。在人物上的比例比二代大了些，使得戰鬥更具眞實感。在音效上，各式招式的叫聲，中招時的哀號等等，建議玩家半夜最好把聲音關小一點以免左右鄰居以爲發生命案!?



在最近的格鬥遊戲中，最具震撼力的，大概就是連打的招式了。在三代中，爲了順應潮流，

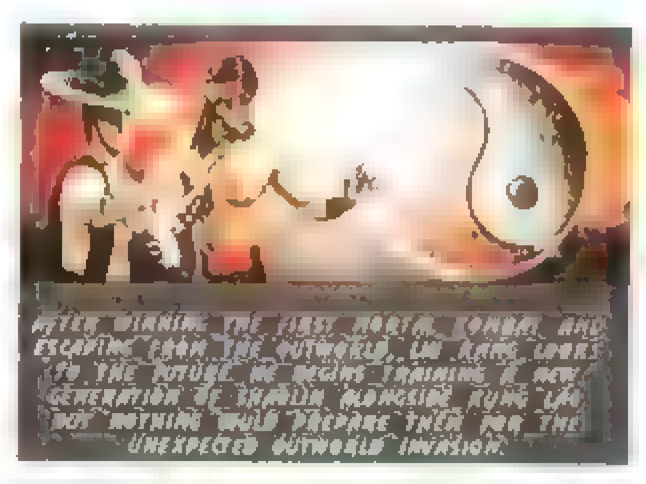
首次加入了連擊的招式。每人的連打招式招招犀利，熟練的話來個七、八連擊不但可以打得對手毫無招架之力且元氣大傷之外還可充分享受"扁人"的快感。



類似機器戰警的視覺

在二代中的隱藏招式Friendship與 Babality 在三代中都還存在。當然眞人快打中最具代表性、最殘忍的 Fatality Hit 在三代中更是變本加利，使得三代的血腥境界更高一層，以前的斷頭、腰斬在此已經算是小CASE 了！把對手絞死的、五馬分屍的、剝皮而死的…更噁心的招式等著你去發現。如同二代，在某些特殊的場景中利用地形還有不少的特殊效果，如把人打到上一樓、火車經過把人打到鐵軌上輾死…等等。另外，在三代中在你打敗對手之後，使用Fatality Hit 之前，你還可以憐憫你的對手給他一些能量，再戰一場。當然再打敗他之後就可以使用三代中最具獸性的招式 Animality Hit 幹掉你的對手。Animality Hit 一經使出，保証讓你有空前的"宰人"的快感。

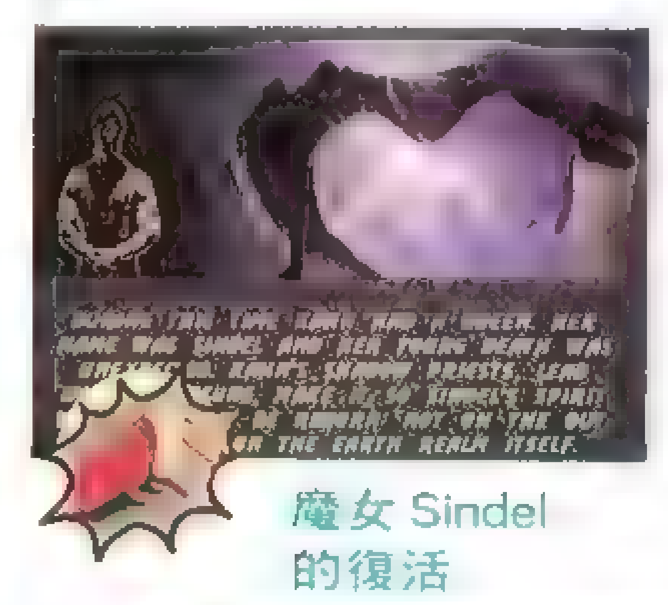
在難度上，三代中電腦的AI 方面，顯然增強很多。動不動就給你來個連擊，毫不留情。玩家沒有些許能耐的話，大概玩個兩三場就被電腦解決了。想在英雄榜上簽下你的大名，眞是非得十分熟練不可。尤其在最後的兩個魔王，人馬戰士 Motaro 不但具有魔法免疫力，皮更是厚如鋼鐵一般。一般的攻擊幾乎只能幫牠搔搔癢不說，還能反彈所有的氣功、魔法，對玩家而言，可說是一場苦戰。Shao Kahn 的速度比二代更快，還好 Shao





Liu Kang 與他的徒弟 Kung Lao

Kahn 天性高傲，玩家才能在他的挑釁、狂笑之中抓到一絲的勝機。



魔女 Sindel 的復活

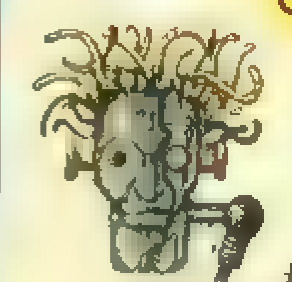
最後由於不少遊戲喜歡暗藏玄機以增加可玩性和方便除錯。眞人快打三也不例外，在執行檔MK3.EXE 後可以加入一些參數。如： 666 的參數可以叫出隱藏的角色 Smoke 、 1995 可使人物隱形…等等，甚至還有叫出魔王的參數。另外，玩家注意到在兩人對打時螢幕正下方的六個方塊嗎？那可不是擺好看的呀！玩家可以使用手、腳和鈍來改變圖案，那也是遊戲中提供秘密的密碼，按對的話，遊戲還提供玩"小蜜蜂"的功能喔！整體而言，眞人快打Ⅲ算是目前格鬥遊戲中的上品之作，喜歡格鬥的玩家不可不玩的好遊戲。





MK Ⅲ 傳承了第Ⅱ代的優良傳統。而此遊戲最具震撼力的不外乎是多變的招式，讓玩家打的不亦樂乎，瘋狂享受致命的快感。在遊戲整體難易度的表現上適中；劇中人物的屬性十分逗趣，這眞是一套不錯的格鬥遊戲。

CYBER

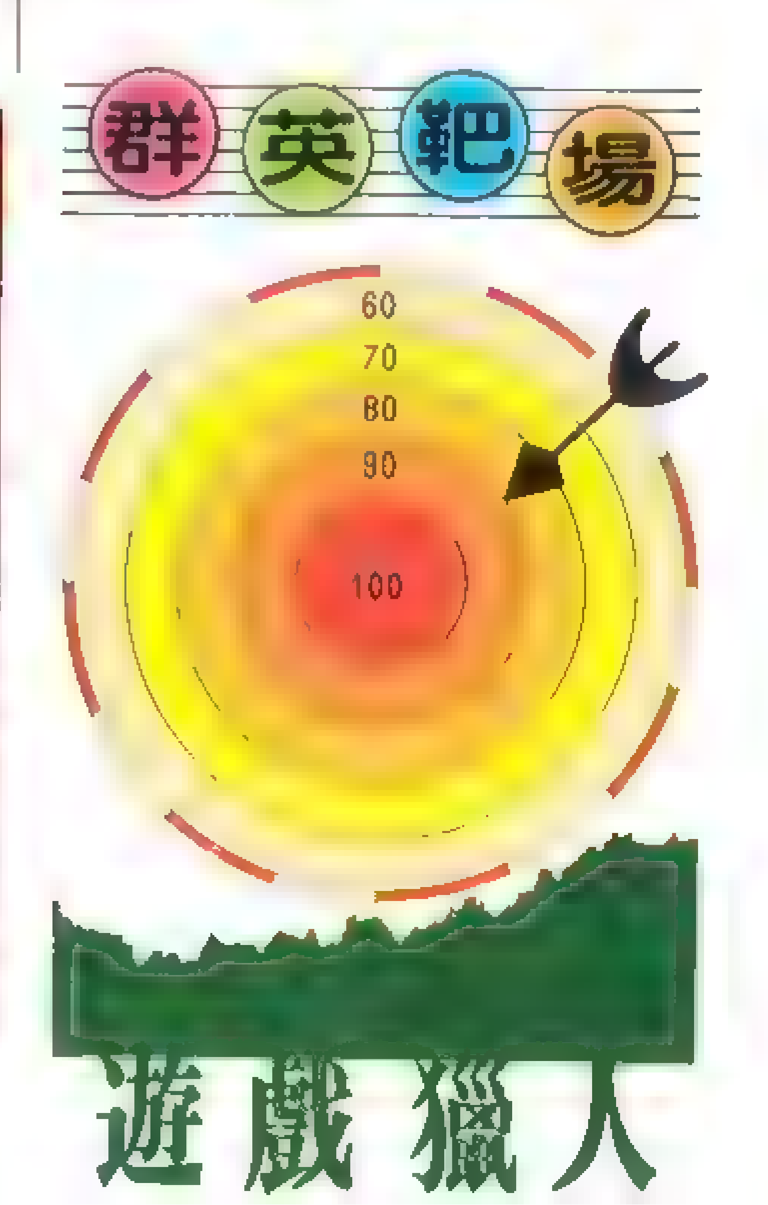


格鬥遊戲最重要的就是，施展招式的流暢度，和對手的難易程度，在眞人快打Ⅲ中，這些都做的可圈可點，而施展功夫時的操作也相當順手，而且遊戲設計的秘技也令人很有快感。



電腦因爲先天硬體的限制，所以很少能作出表現不錯的動作遊戲；但是眞人快打Ⅲ完全突破這項限制，不但畫面精細，連音效都做得逼眞不已，一玩常常便沈迷其中，不能自拔，値得推薦。

群英靶場



遊戲獵人

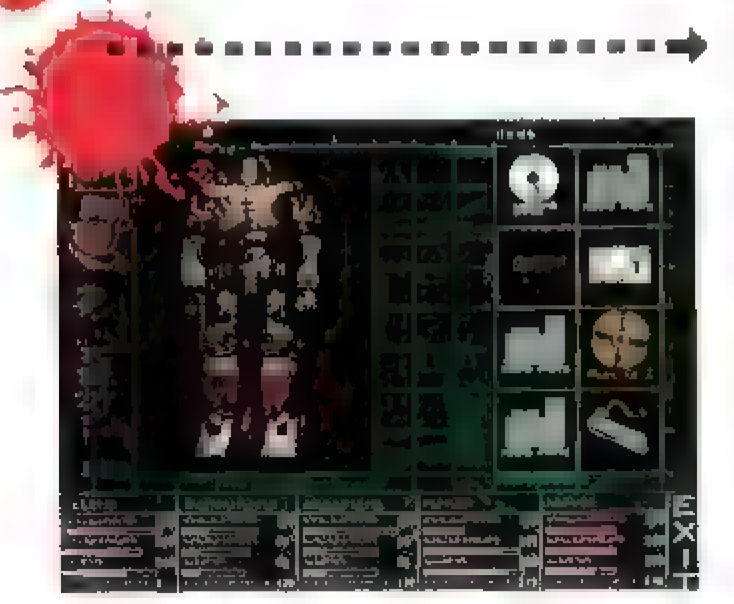




●出版公司／第三波

■本文作者／劉稼禹

瑞典藝術家 H.R.Giger 的作品中，總是能顯露出邪惡詭譎、又陰森懾人的氣氛。在世界各地的許多 Giger 迷們，不僅收藏 Giger 的海報、模型，還有不少人將其畫作紋身留念。在 Giger 的作品中，最出名廣為人知的，恐怕非「異形 (Aliens)」系列莫屬。除了漫畫書外，三集異形電影 (Alien、Aliens、Alien 3) 更是讓女主角雪歌



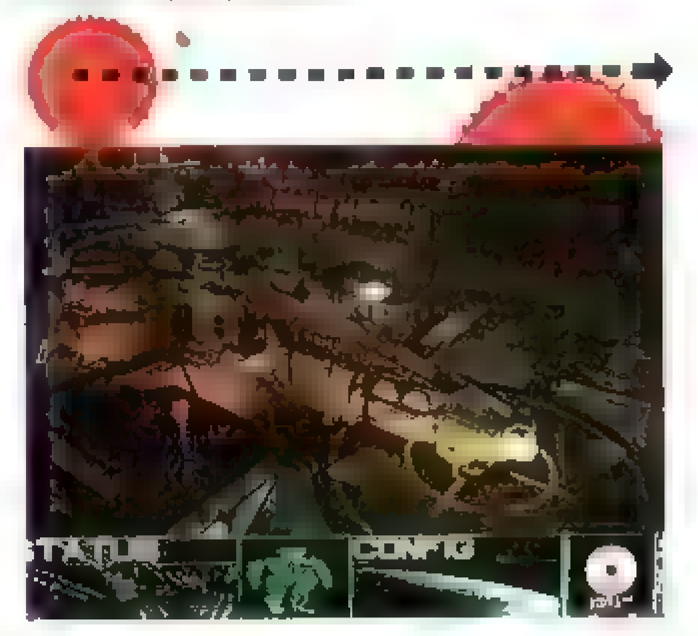
妮薇佛成為家喻戶曉的巨星。就在 Giger 為遊戲公司 Cyber-dreams 設計黑暗之蟲 (Dark seed) 的造形後（黑暗之蟲二亦即將上市），以法國 Cryo 公司為班底的 Mindscape 公司，也跟進用 Giger 的 Aliens 漫畫為藍本，製作了同名的科幻冒險遊戲「異形戰場 (Aliens)」以饗玩者。

異形戰場的故事大致是這樣的：2157 年，太空船雪倫敦號在一次任務結束的返航途中，收到一通來自 B54c 星球的求救電訊。B54c 是一個十二級的殖民礦場，在那裡大約有四十名不到的工作人員、機器人、和生化人。光從電訊中，是無法判斷那裡到底發生了什麼緊急事件的；於是，在雪倫敦號生化艙中沈睡的四名船員 Hericksen、Williams、O'Connor、和 McGuiness，便被電腦喚醒準備前往該處救援。由於四人的出身背景與專長個性各不相同，所以一開始時，彼此間扮嘴不合作的狀況便層出不窮。當他們降落在 B54c 基地後，一出艙門，便遇上了一位掙扎著要逃出的工作人員；接著又在基地的各處陸續發現了不少人類的屍體和少數的異形殘骸…至此事態已很明顯，基地已遭異形



入侵！於是，Hericksen 等四人便展開了一場與異形的生死之戰…

本遊戲在氣氛的營造上，配樂功不可沒。而男主角(Hericksen) 的臉龐雖然和雪歌妮薇佛頗有神似之處，但與電影內容卻略有出入，玩者們可明顯地感覺出它在忠於漫畫原著上所花費的苦心。遊戲中角色的移動方式，大致和 Cryo 的其他作品如失落的伊甸園 (Lost Eden) 等使用了同一套工具程式，而在外觀上看來很像 Myst-like 的樣子。在人物對話方面，異形戰場也承襲了 Cryo 的一貫作風，把事件的啓動因子藏在選句中來推動劇情—因此當遊戲卡住時，玩者只需乖乖地看過每一段句子，便可找出謎題的線索過關。



雖然本遊戲在畫面上比之 Cryo 以往的舊作略為進步，但是在程式方面卻反有開倒車之嫌

。最明顯之處在於執行的效率似乎變慢了。例如遊戲中有一個紅綠棋的遊戲（即以前 WINDOWS 所附之黑白棋），連筆者的四倍速光碟在讀取資料時都得讀上近一分鐘左右，而且每次還只能下一局棋。或許有人會說，那是因為異形戰場中有太多的 3D 動畫吧！所以才使執行的速度變慢了，這並非程式技術之過；但我可沒冤枉它，異形戰場花了不少的時間在一遍又一遍地重覆貼圖上，並且說明文件中也指出，如果原本遊戲程式執行得好好的卻突然發生問題的話，玩者只需將遊戲重新安裝一遍即可解決…

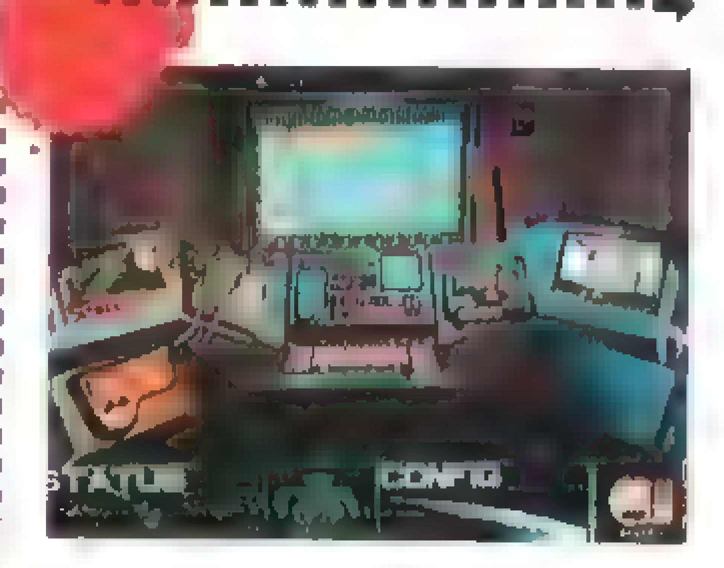
本遊戲的操作介面並不是很順手，這點得歸咎於手冊寫的太過粗略。例如戰鬥時的控制方法，在手冊上就沒另頁說明。又如〝吃〞這個動作，亦讓筆者試了很多次才知道究竟是怎麼一回事。同時，當主角在雪倫號上遊走時，並沒有和隊員們一起行動，卻可以操控其他隊員們所攜帶的物品，於合理性的考量上就沒做到完備。



雖然異形戰場有諸多缺點，但是在遊戲性上卻是改編的頗為成功的一個冒險遊戲。有些謎題因為有時間上的限制而大幅地增加了緊張刺激的感覺，且玩者們還可於遊戲中蒐集數片有點唱機功能的〝音樂 CD〞。另外，四名角色的個性也刻劃的不錯，於離開艙房之際所穿著的戰鬥鎧甲也頗具賣點。



話說在年前筆者在和朋友討論異形電影時，曾開玩笑地說過這是一部〝歌頌母愛偉大〞的片子。因為，在片中的異形並非嗜殺成性，而是為了要以人體為寄主來繁育下一代才成為人類的仇敵（好像跟母蚊子才吸血有異曲同工之妙？）一誠如遊戲中 O'Connor 所說的，比起會因忌妒、歧視、仇恨、私利等非生物本能因素而屠殺同胞的人類，異形還不算是最可怕的。儘管如此，Giger 筆下詭異造形的異形，恐怕也會讓不少人產生直覺的恐懼感而排斥它吧！



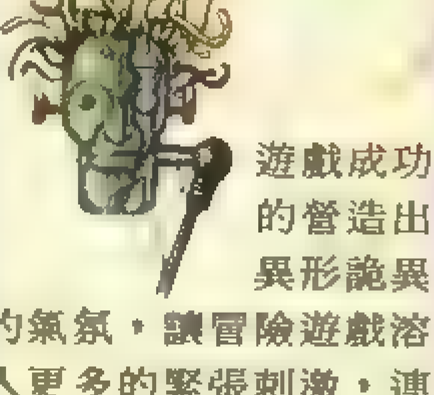
總而言之，對於不視英文為畏途的科幻迷或異形迷來說，只要能克服在剛玩遊戲時的不適應感，異形戰場將是一套十分有趣、可玩性頗高的產品。但據聞第三波此批只進口了一百套異形戰場，或許在本文刊出時，市面上早已買不到了。



群英會審 VER 2.0

精彩懸疑的科幻劇情，加上近期的「異形」熱，把「ALIENS」發揮淋漓盡致。劇中人物模擬逼真簡直像極了電影「異形 II」中的怪物。此片唯一缺點就是動畫景緻灰暗不明。

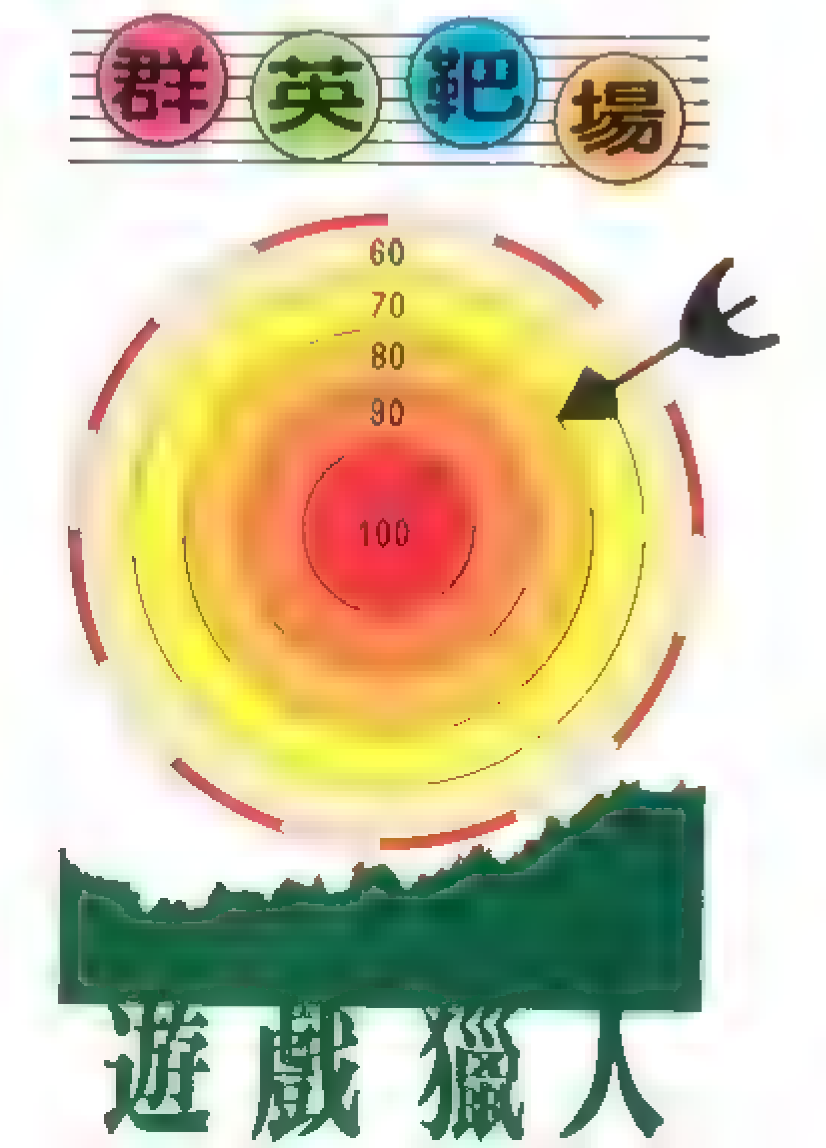
CYBER



遊戲成功的營造出異形詭異的氣氛，讓冒險遊戲溶入更多的緊張刺激，連畫面也讓人看了頭皮發麻，但操作方面的問題，就顯得有些格格不入了。



以著名的異形之漫畫所改編的冒險遊戲，充滿詭異恐怖的遊戲氣氛，再加上良好的故事劇本，使得本遊戲具有十足的可玩性。







戰火線上

●出版公司／第三波

■本文作者／Guderian

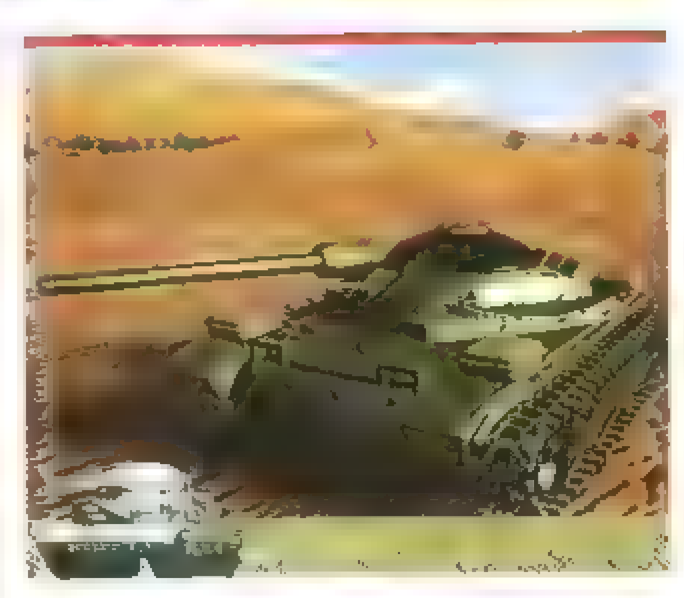


這個遊戲乍看之下似乎很容易上手，不過仔細研讀了手册之後，才發現即使是簡單的設定，也可以帶來極大的樂趣。由於存檔設定在移動回合，因此如果玩家想靠存取檔案來作弊的話會很累，所以發生在戰鬥回合的結果除非大得離譜，否則是不用急著再重來的。雖然只有陸軍部隊，但也具有海上移動能力，因此遊戲主要在利用地形地物掩護，並估計敵人可能出現地區而加以搜索。加上地形高低及森林等掩蔽物的設計，使得「戰火線上」模擬眞實作戰的效果十分逼眞，像是在森林中遭遇伏擊、在高地瞭望敵軍，這在以往的戰略遊戲中都做不出來。即使敵人在射程內，可是看不見敵人就無法攻擊（當然砲兵除外，只要有我軍協助定位即可），這使玩家在移動部隊時仍要估計敵人動向，算是個不錯的設計。

壹．劇情

其實爲什麼而打已經不重要，重要的是如何取得勝利。在每個關卡開始前，玩家可以仔細看一下作戰目標，了解如何計算分數，否則即使將敵人全滅，也不見得贏多少。另外遊戲一開始就有預定好的我軍配置，當然難度會較高，這時玩家可試著更改配置，以相同購買點數去調整一支較容易達成任務的部隊。至於如何配置，就看玩家的功力了，否則配置不當的部隊，可能反遭敵人痛擊也說不定；對自己戰略素

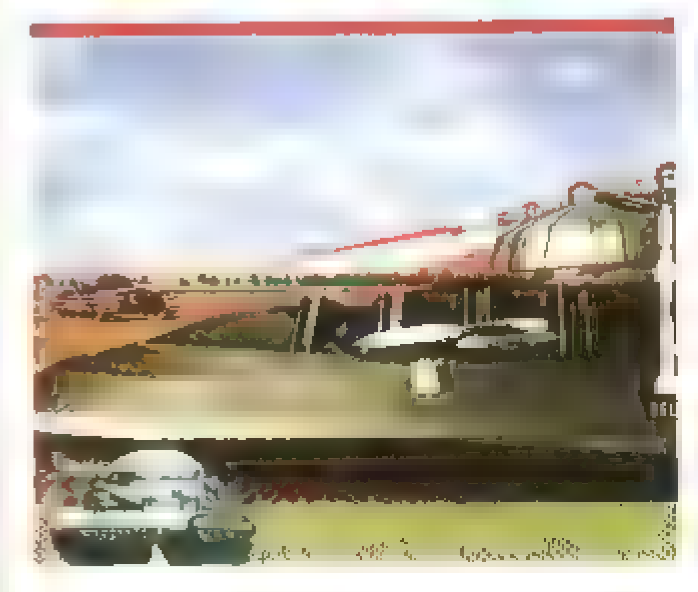






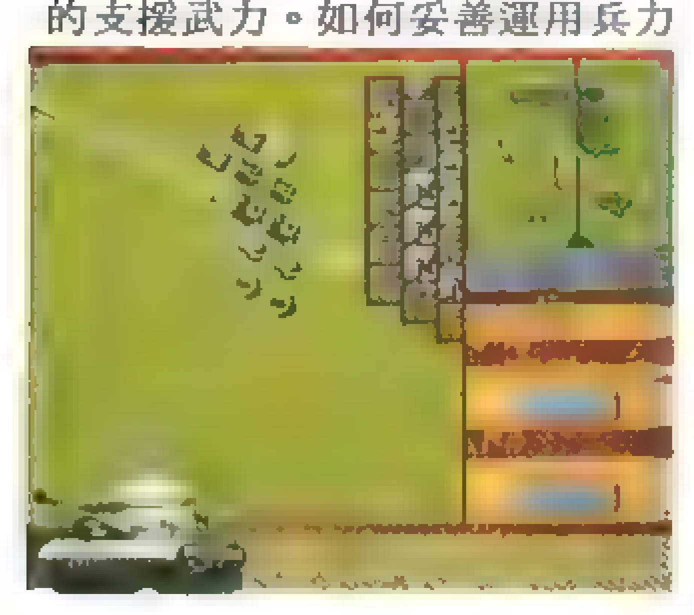
養有信心的人，可以試試看是否能比原先的配置更快結束敵人。所有戰場的設定除了利用河流或海洋阻隔重型兵器外，森林及山谷都是掩蔽的好地方，但除非是砲兵、否則你也無法攻擊敵人，而高地一向爲兵家必爭之地，因其制高點可搜索較大範圍之敵人，也比較不易爲低地之敵人發現。劇情的勝利目標大致爲確保自軍司令部或特定地區，摧毀特定橋樑、都市或敵人司令部。作戰前不看清楚目標只知一時進攻的人，可是會嚐到苦頭喲！

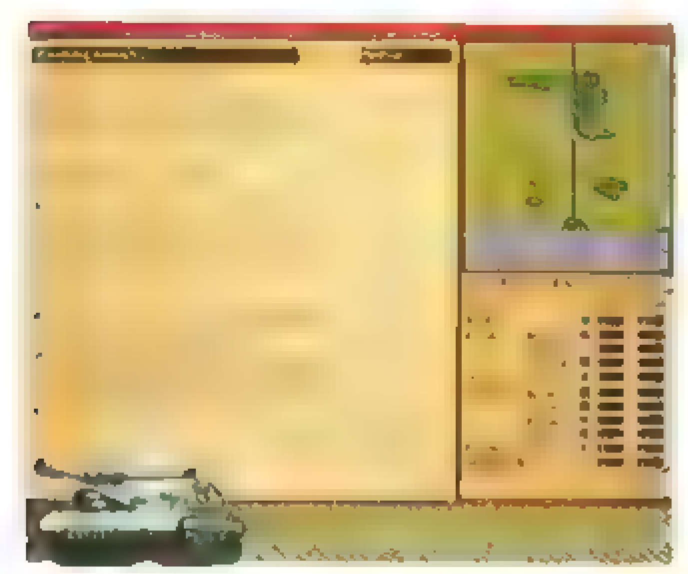




坦克是陸戰主力，但依火力

及裝甲，速度分爲數種等級。重型坦克的速度、火力及裝甲皆爲中等，Mega 坦克則相當慢速，但火力及裝甲較強；輕型坦克速度快但火力及裝甲皆較弱。另外 SCAB 及 Ferret 雖然移動力強（有渡海能力）但火力及裝甲皆弱，而自走砲車有小型砲兵的威力及較佳移動力。砲兵依射程及破壞力分爲小型砲、重型砲及對地導彈三種，雖然移動力較弱，但在大部分戰場上可是致勝的關鍵。步兵雖弱，但是工兵就有許多特種工作能力不可忽視，而支援的運兵車也是在大戰場中重要的支援武力。如何妥善運用兵力去取得勝利，就是玩家的使命了。





參・戰鬥



規則有兩種：基本上每種武器有其裝甲值，當被敵人命中時會計算裝甲殘存值，如果降到 0 的話，則此部隊被摧毀；若未達 0 之前，則依比率降低該部隊之效率值。因此愈重型的坦克愈不容易被擊毀，而重型武器每次攻擊的破壞力也較大。但是如此一來，一場作戰可能就要拖很久，因爲有回合限制的緣故，所以玩家也可選擇一擊便決定死活的戰鬥方式，只要一次攻擊敵人有損傷則判定死亡，這樣子重型武器似乎就不太能佔便宜，但是卻可快點解決敵人（或是被敵人解決）。儘量多去搜索敵人而不被敵人所發現是致勝的秘訣（只要看得到的敵人，就要在那個回合內消滅，以免招來敵人報復的砲火）。

肆・結論



雖然沒有空軍（有的話就失去索敵的效果了），但是充份模擬出陸戰的特色；動畫部份表現不錯，音樂音效都不錯。可惜的是在筆者的 486 DX2-66 機器上執行仍然不夠流暢，不過也多了一些思考的時間；但是相對的要玩完可要花費不少時間。所以只要你時間夠，這的確是一個開拓你不同視野的經典戰術遊戲。



群英會審 VER 2.0



在戰略模擬部份發揮的可圈可點！部隊編制及武器配給都表現的不錯，讓玩家充分思考發揮統御編派的能力；但唯獨上操作介面上表現的不夠流暢。



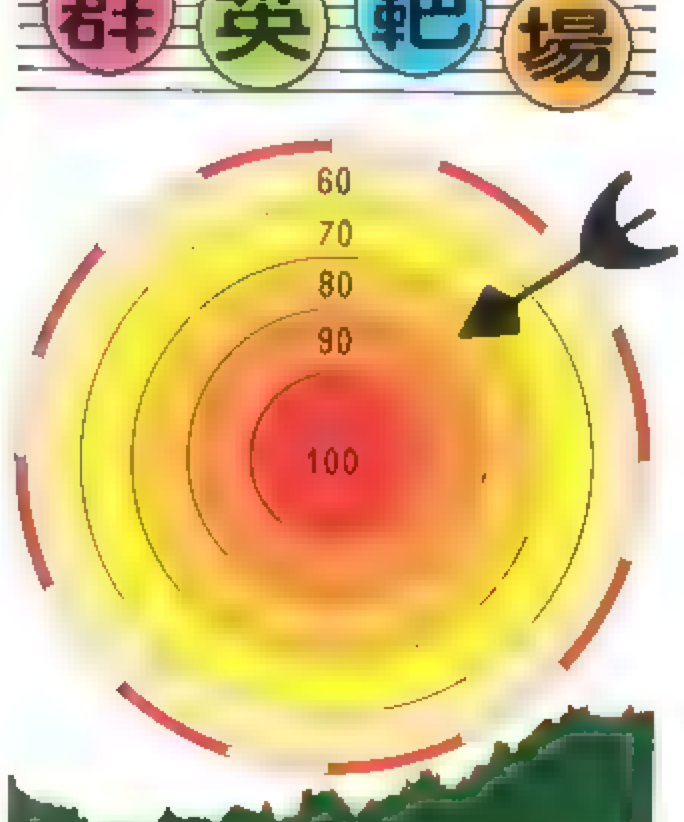
CYBER

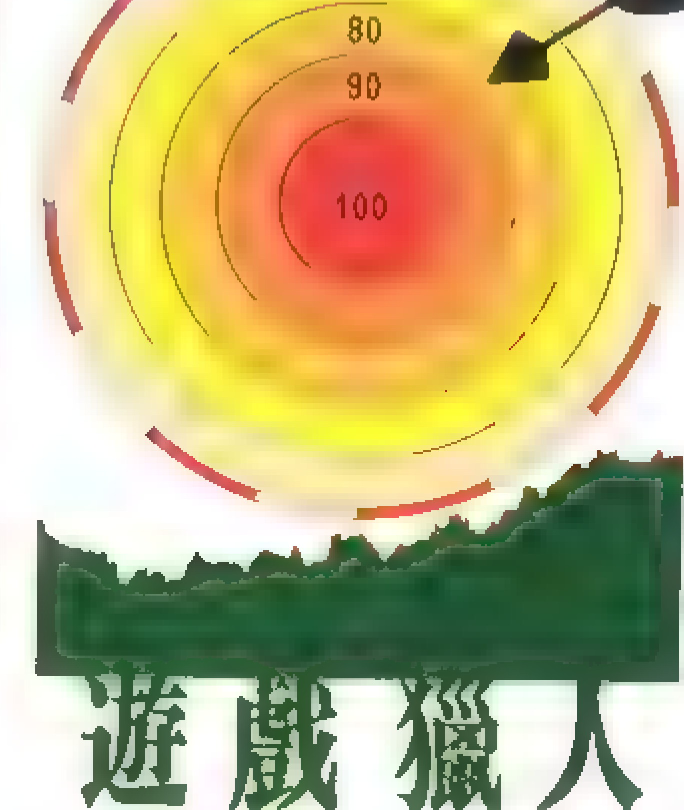
作戰方面的設計相當逼眞，玩家要妥善利用各式掩護，才能確保作戰的效率，方可達到克敵致勝；遊戲中最重要的是軍隊的調度配置，玩家要思索最佳的分配，才不會三兩下就被敵軍打敗了。



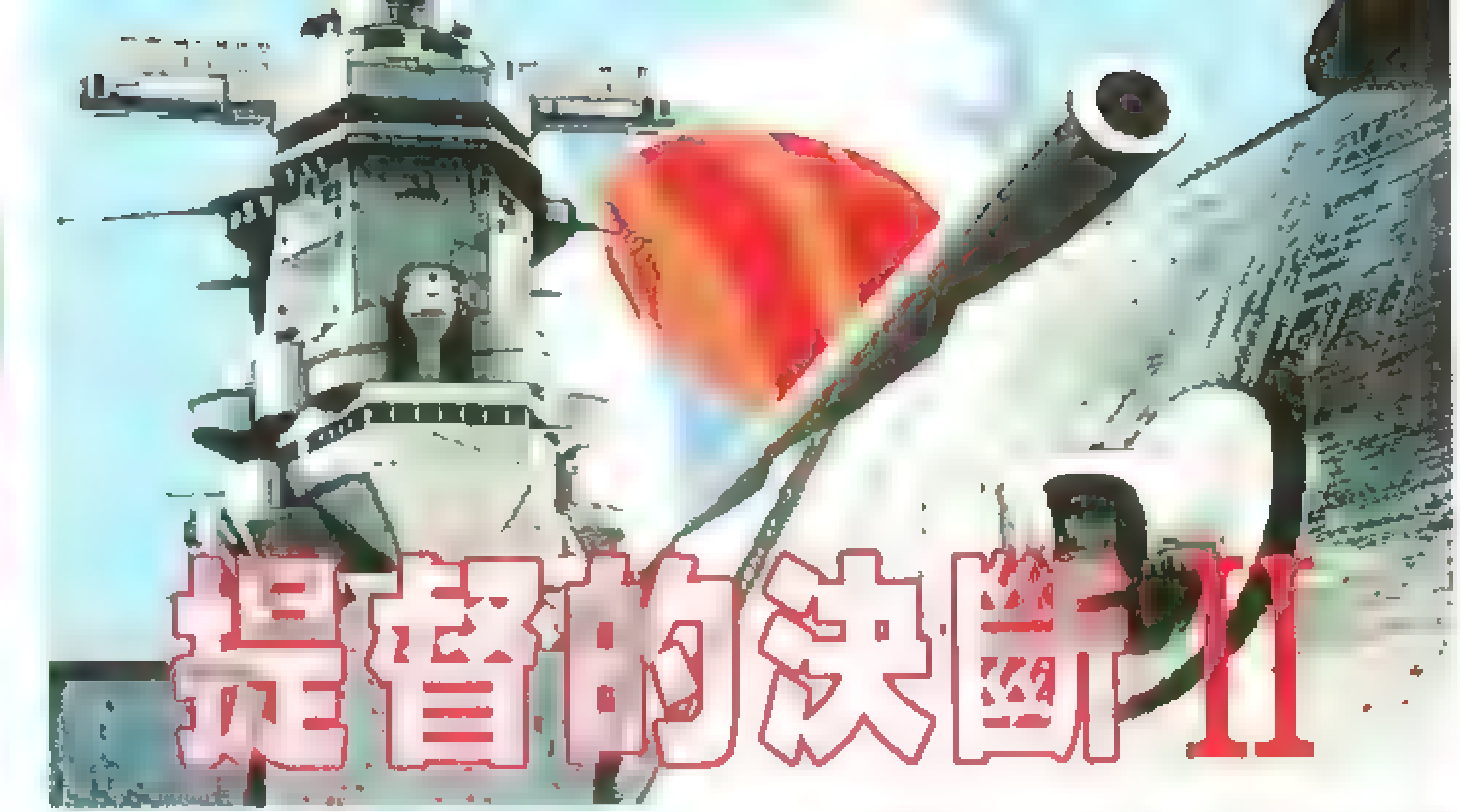
以未來兵器爲主的戰略遊戲，在規則上並不算複雜，雖然只有陸上部隊，但是具有地形高度及索敵之要素，使得遊戲頗具眞實性。

群英靶場





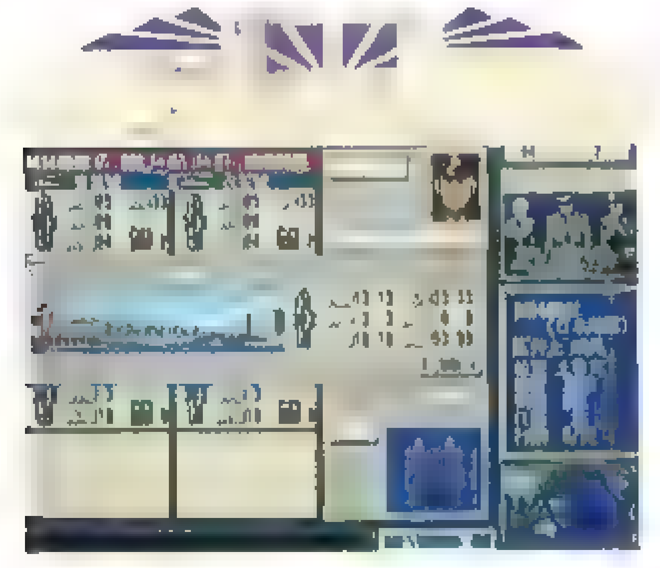




提督的決斷II

●出版公司／第三波
●本文作者／T.M.C

西元 1939 年 9 月 1 日，由希特勒統領的德意志共和國，突然對鄰近波蘭採取入侵的行動；在英法兩國苦勸退兵無效後，兩大國只好相偕對德國宣戰。正當歐洲大陸上的戰火如火如荼的展開時，日本也以迅雷不及掩耳的速度發起了驚世駭俗的侵華之戰。由此而揭開了人類歷史上規模最浩大，死傷最慘重的第二次世界大戰。



提督之決斷Ⅱ（以下簡稱 TEK2 ）是個以第二次世界大戰爲藍本而構築的遊戲，它總共分爲十個劇本（包含三個長劇本、七個短劇本），對神往當時情境的玩家不啻是一種福音。除此之外，TEK2 在可征戰的版圖上擴充爲上一代的兩倍，從印度開始橫越澳洲再直奔美國西部，相對的據點的數目也增至百餘個，所以可想而知 TEK2 在戰爭中的表現，絕對比上一代更豐富與精彩。

看看我！聽聽我！

當你乍看 TEK2 時，你可能不會覺得它好，尤其是在 3D 畫面充斥在電腦界的時候，你甚至會覺得它太簡略、太呆板了；但是如果你拿性質相近、同爲重戰略的遊戲如：Carriers at War Ⅱ（海戰雄風 2 ）、不列顛戰役、魚叉Ⅱ等相較的話，你就會發覺 TEK2 不但用色清爽柔和，且在每艘船艦與航空機的刻劃都頗爲細膩，使人在查詢其兵器的個別資料時，都有一種愛不釋手的感覺；尤其是在片頭畫面中出現的那一艘巍峨大戰艦，由於是出於名畫家—生賴範義之手，所以愈加地維妙維肖、幾可亂眞。除了艦隊與航空隊以外，一些小 ICON 與小標記（如：代表工廠設施與陸軍軍械庫等的圖樣）也都繪製得頗精巧。

本遊戲較可惜的地方，是 TEK2 在陸軍的突擊戰、肉搏戰…部份，表現得太大而化之了，它僅以一張線條簡單的圖案，再配上一些粗糙的軍隊來構成陸戰時場面，所以很難使人體會出眞正戰爭時磅礡壯烈的氣勢，而且它陸戰的模式也稍稍枯燥了點，因爲在 TEK2 中當兩軍衝突時，你只能瞧見玩具似的士兵或軍機在固定的位置上對打，而在一旁代表兵數的光棒不停的消減，實在不怎麼賞心悅目。相較於陸戰，海戰在畫面的表現就顯得更生動些，但是我個人還是覺得它不夠完美，雖說本遊戲的焦點是擺在海軍，可是在海戰方面做得還是不太好，如果 TEK2 在海戰部份的視野角度能更接近艦艇，且炮火的光芒能更炫麗的話，我想應該會更好。

日本遊戲的配樂一向都不含糊，KOEI 公司在這方面所做的努力也是有目共睹的。它們往往都會請一些有名的作曲家來擔任配樂的工作，不過遺憾的是在三國志與信長之野望的前幾代，其花下的心血似乎和結果不成比例，所幸這回在 TEK2 中的樂曲都還頗動聽，且能烘托出遊戲中那種一觸即發、詭譎而神秘的戰爭氣氛。

要戰勝先學會做主婦

已不記得 KOEI 公司是從什麼遊戲的第幾代開始，開發出會談這個指令，只知道在近來 KOEI 公司所出的遊戲中，它似乎成了一個不可或缺的部份，無論是現代背景的航空霸業，或是古色古香的三國志、信長之野望都免不了這個適古宜今的設計。在 TEK2 中這個構想更被強化成遊戲的特色之一，在每個月的一號，會由國家的峰頂人物（如：總統、參謀總長、財政部長…）召開協商下個月國家的作戰方針，你可選擇參加或不參加（如果你沒有參與，那海軍的權益就可能在他們搓麻將的過程中給搓掉了），在會議的進行過程中相當複雜與精彩，你共有 11 種表態的方法，如果你能運用得當，勢必能爲海軍爭取到不少金費與兵源。在此之外，你也可以制定往

後國家的外交政策略與據點的攻防，故整個會議將是豐富且深具娛樂性的，且如果你能在會議上贏得愈多，在往後的戰爭調配與運用上，一定能獲取較多的彈性，戰勝的機率自然也比較高。所以如果你想打贏戰役，最好先學會家庭主婦擅長的討價還價。

▶簡易的操控模式



在TEK2中的許多指令都是以ICON來顯示，既不佔空間且又可愛，甚至有一部份的ICON還考慮到玩家對其的辨認度，而在旁邊又附加了說明，故整體操縱起來，應該是十分容易上手的。因為TEK2有若大的版圖，所以筆者原先還擔心在移動上十分不便，但慶幸的是在遊戲中有一個類似羅盤的控制器，可供玩家尋找各個基地與據點，在螢幕的右下角更有一個小方塊，顯示全畫面與玩家目前所在的位置，使得操控上幾乎沒有什麼不便，且迷路的難題也獲得解決。

▶值得稱頌的地方

當你選定劇本並準備開始遊戲時，會出現一個問你是否要聽取目前我方狀況的選項。這是一個頗特殊的地方，因為如三國志信長之野望等系列，雖然也有許多個劇本讓玩家選取，但從來沒有告訴玩家他目前所處的情勢，使得不熟悉歷史的玩者比較無法清楚自己今後的方向，與所該注意的事情。在TEK2中不但有劇情簡介，還有明確指出玩家的目標。如果你曾玩過KOEI公司所出品的遊戲，相信你一定會對其考據詳實、豐富史料的內容印象深刻；在TEK2中在這處的成績亦是相當耀眼的，舉凡當時的各式戰機與戰艦幾乎都囊括在內，且在海軍的船艦上更是考究，不但每艘的攻防力都有其獨特性，且還有它們各別的船名，而在各據點上的基本資料也頗完善，加上它鉅細靡遺的指令，使整個遊戲是十分有內涵的哦！姑且不論



這樣龐大的資料是否會使你消化不良，單就這種製作遊戲的精神就令人相當敬佩。說到這裡，就不能不提提它說明書的製作，因為KOEI公司是以人物多、指令繁…等聞名的，所以它的說明書好壞就顯得特別重要，因為如果做得好，將能使遊戲相得益彰，相反地如果做不好則會讓遊戲大打折扣，而KOEI似乎也深知一點，故他們公司所發行的說明書一向是又詳盡又壯觀，頗值得收藏。

▶結論



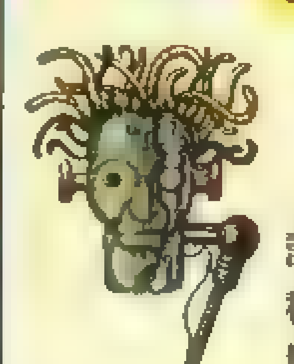
綜觀TEK2感覺它是一個還值得深入去玩它的遊戲，因為在其中有不少寶藏等著你去挖掘。讓筆者頗感遺憾的是它的戰鬥畫面與過程，如果能設計得更細微，使遊戲中所提到的各種兵器都能有發揮特色的機會，會讓遊戲更有趣、更全面化。讓我們一同懷著希望的心，來期待提督之決斷Ⅲ的誕生吧！

群英會審 VER 2.0



精緻詳細的戰鬥資料、劇情內容豐富且多變化！但在流程及戰鬥畫面略顯粗糙、視野效果尚待加強，不過玩家若用心去玩它，會發現「提Ⅱ」是個極具內涵的遊戲。

CYBER

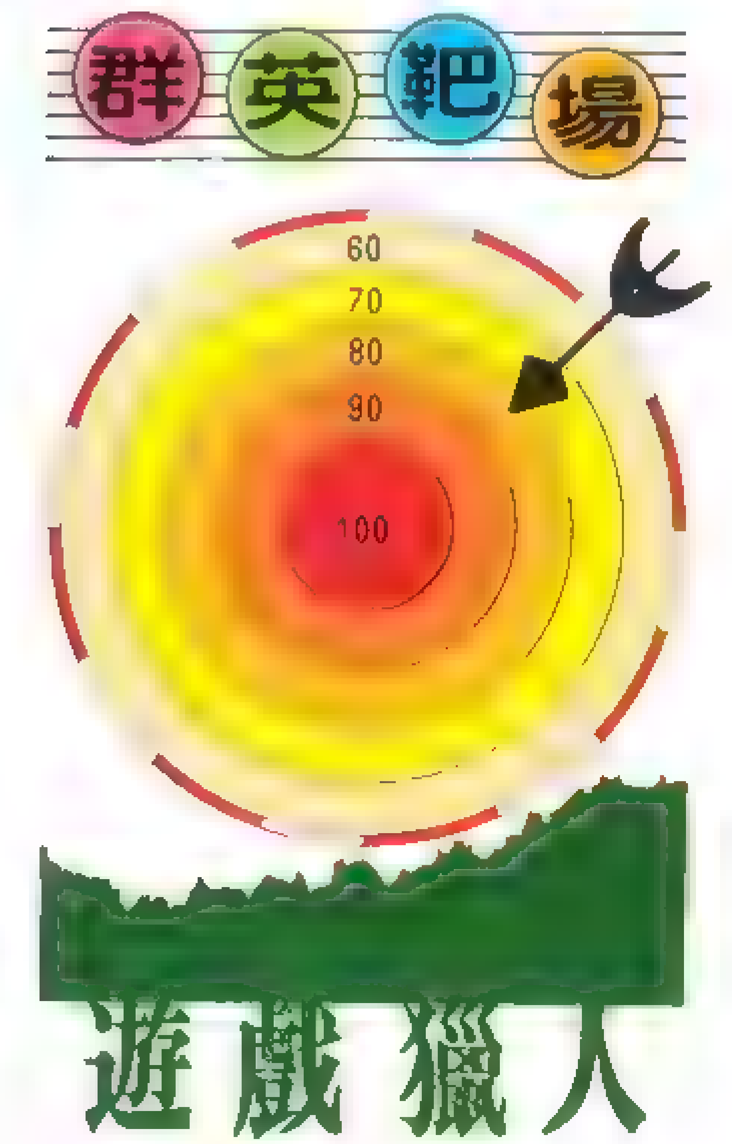


詳細的各種資料，增加遊戲的內容，而簡便的操作使玩家更易上手，遊戲中的配樂，讓人彷如置身戰場之中，若畫面部份再行改善，則遊戲將更完美。



KOEI關於二次大戰的策略系列續作，在題材上頗吸引；嚮往二次大戰的玩者，雖然畫面表現只是尚可，但是在資料設定、介面操控及配樂上都有不錯的表現。

群英靶場







●出版公司／松　　崗
本文作者／毛　　毛

對於 TAKE2 公司的美術製作水準向來深感佩服，不過受限於英文能力非常有限，所以對於文字理解需求量甚大的冒險類遊戲，大多以『能玩到中文版的話，絕對對英文版敬而遠之』的精神耐心守候。所以，當年初松崗表示要把 HELL 中文化時，筆者可是開心的不得了，可是一等再等，拖過暑假、開學、期中考，居然還沒完工，實在是讓筆者覺得…。但沒想到，正打算放棄之際，比 HELL 還晚在美國推出的『 13 支局』居然堂堂上市了，這倒讓筆者覺得蠻神奇的！ ANYWAY ！既然同是 TAKE－2 的傑作，當然要瞧瞧，至於這套遊戲到底如何，這會兒便給諸位看官報告心得。





先說說背景吧！遊戲中『13　支局』是隸屬美國政府的秘密調查機構，專門進行各種『非自然事件』的偵察，或是政治性任務，被了保密，也爲了延攬人才，所以它設計這樣一款軟體，模擬支局任務的進行，一方面當支局曝光時，大衆會將事件誤認爲遊戲公司的公關事件。一方面支局嚴密監督網路上的玩家，以期待發現傑出的人才，將之延攬…，這樣似是而非的說法，蠻聳動的吧？

遊戲中，玩家的任務是偵破一個美國小城鎮的爆炸案。區區一個小鎮爆炸案何以要勞動具有最高機密等級的 13 支局插手？其實，這個爆炸案牽涉到 13 支局的前任幹員，所以上層要求把爆炸案主謀逮捕歸案，並徹底清查背後可能隱藏的陰謀。當然，13　支局這樣一個具有最高機密權限的組織，是不能隨便曝光的，所以玩家在偵察過程中必須自己小心，不要引起話題，或成爲衆人注意的對象。爲了讓你有發揮空間，任務中提供你 6 個具有不同『特異功能』的人選，你可以任選兩位進行任務，當然如果你以爲可以一個人完成任務的話，支局是不會阻止你的。

根據這樣的背景和假設，TAKE2　創作出怎樣的產品呢？簡單的說，遊戲製作細緻度略顯不足，整體表現大致良好。

13　支局的遊戲大致分成五個段落，四個場景區（同一場景區的場景多半在實際上相鄰或相連）。玩家一開始只能在小鎮中心調查，等玩家找到箱型車鑰匙後，就可以領用箱型車，這時便可以前往『先進儀器公司』調查，得到幾個人名與住址，玩家便可以前往新的場景區－山茱萸路以及其周邊，接下來循線前往墓園，最後再回到『先進儀器公司』。

這樣的遊戲流程，感覺上安排相當順暢，段落分明，各部份配置和故事都算合理。劇情上偶然會有一點瑕疵，但像是在 CARVER　酒吧發生的人質事件，箱型車被裝炸彈，這些個段落，則讓人覺得劇情安排與解決問題的方法都安排的不錯。在第一個段落的表現，平均而言又比其他的要好。



不過，在遊戲所標榜的『不同角色有不同攻略方式』這點上，表現比較差，大多數能運用到角色特殊能力的事件，幾乎都集中在第一段，接下來四個段落，在攻略上的差異就少多了。玩家如果想多次享受這個遊戲，建議玩第　-段即可，此外各角色適用的程度也差蠻多的。如技工，從

片頭動畫就可以看出他的任務專責攻堅，對於遊戲要求的『秘密調查』實在是蠻不在行的，反觀小偷，這個偷偷摸摸的角色，對這種任務實在是再適合不過了。



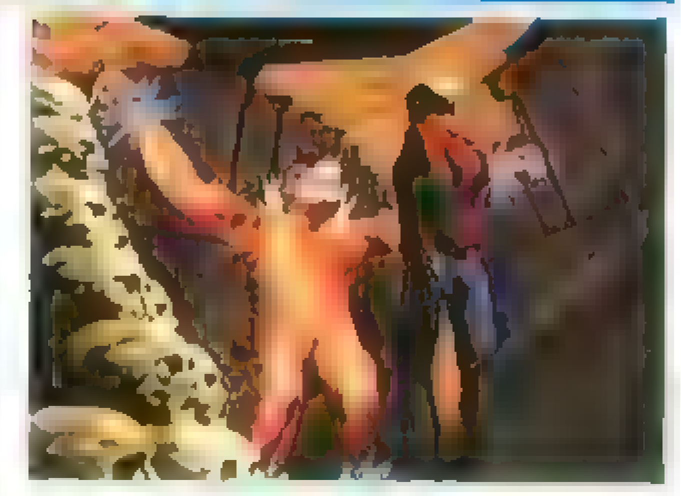


在畫面方面， 13 支局在片頭動畫有相當令人滿意的表現。遊戲進行時，各角色會有許多小動作，場景也繪製的乾淨俐落，另外在小段的串場動畫上安排的很有張力（特別是陵寢那一段）。不過，這個遊戲設計的結尾實在是讓人印象深刻－（丟回 DOS 下），沒錯！就是這樣， 在你那樣努力的偵破懸案之後，你所得到的就只是 c:> ，這實在是有點誇張。



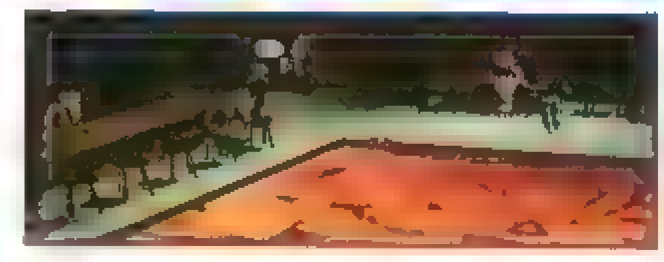


13 支局在聲音上的表現則沒有美術那樣叫人難忘；但起碼，你在片頭動畫聽到不錯的口頭簡報、遊戲進行中有哩哩拉拉的音樂、小段過場動畫也搭配不錯的語音效果。事實上，它在聲音方面表現蠻好的，只除了對 GUS 使用者有點抱歉之外，因爲某些因素， 13 支局似乎不能接受 GUS 對 SB ＋ GM 的擬態。



最後，最重要的， 13 支局中文版的表現到底如何？很不幸的，感覺上，有些差強人意的表現罷了。一個很重要的因素是：原版被視爲遊戲一大賣點的語音，居然原封不動的越過太平洋來與各位相會了！結果玩家雖然看的是中文字，聽的卻是道道地地、貨眞價實的美式英語，不曉得這算不算是一種英文聽力訓練？

另一個更重要的原因是：翻譯水準實在不高，甚至同一個物品的名稱都會翻成兩三種，對話部份尤其慘不忍睹，常讓人看的一頭霧水，啼笑皆非，實在是很懷疑工作人員是不是眞的很認眞在做改版工作。

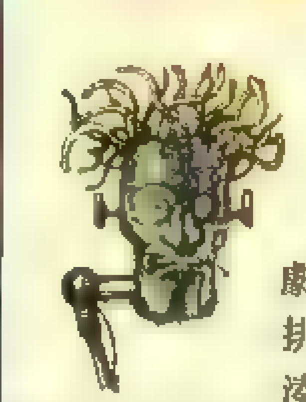


總和來說，這個遊戲的大部份表現算是可以稱道的，中文化的部份則顯然工作成果不佳，小瑕疵不斷。記得在遊戲一開始安裝時，程式會問你要英文版、德文版、還是法文版（怎麼就是不問我要不要裝中文版？），現在我可以回答了：還是給我英文版吧！

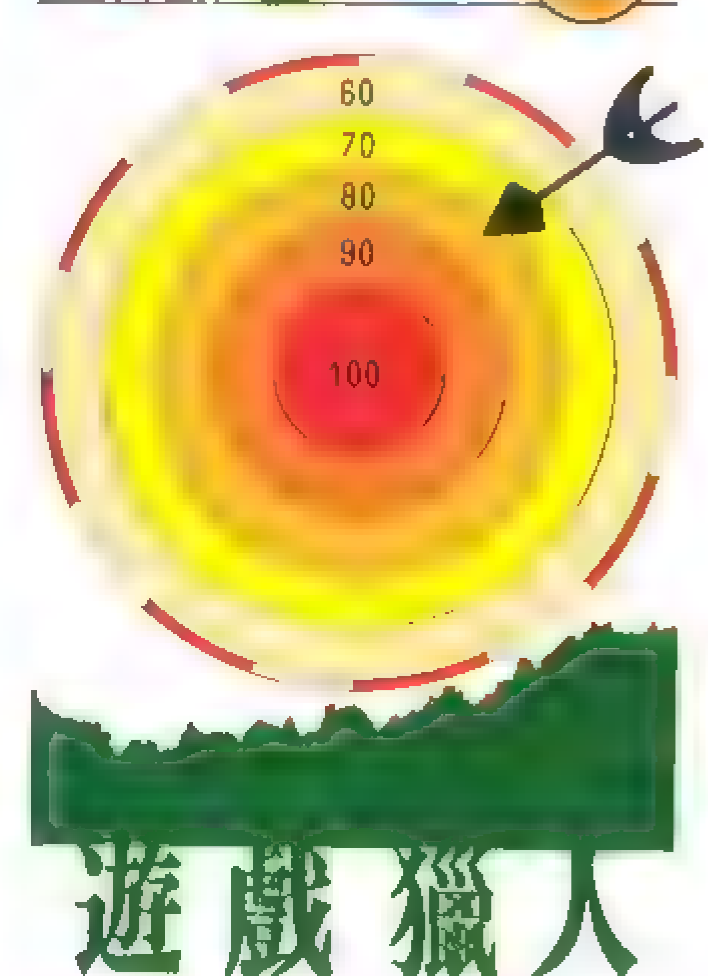




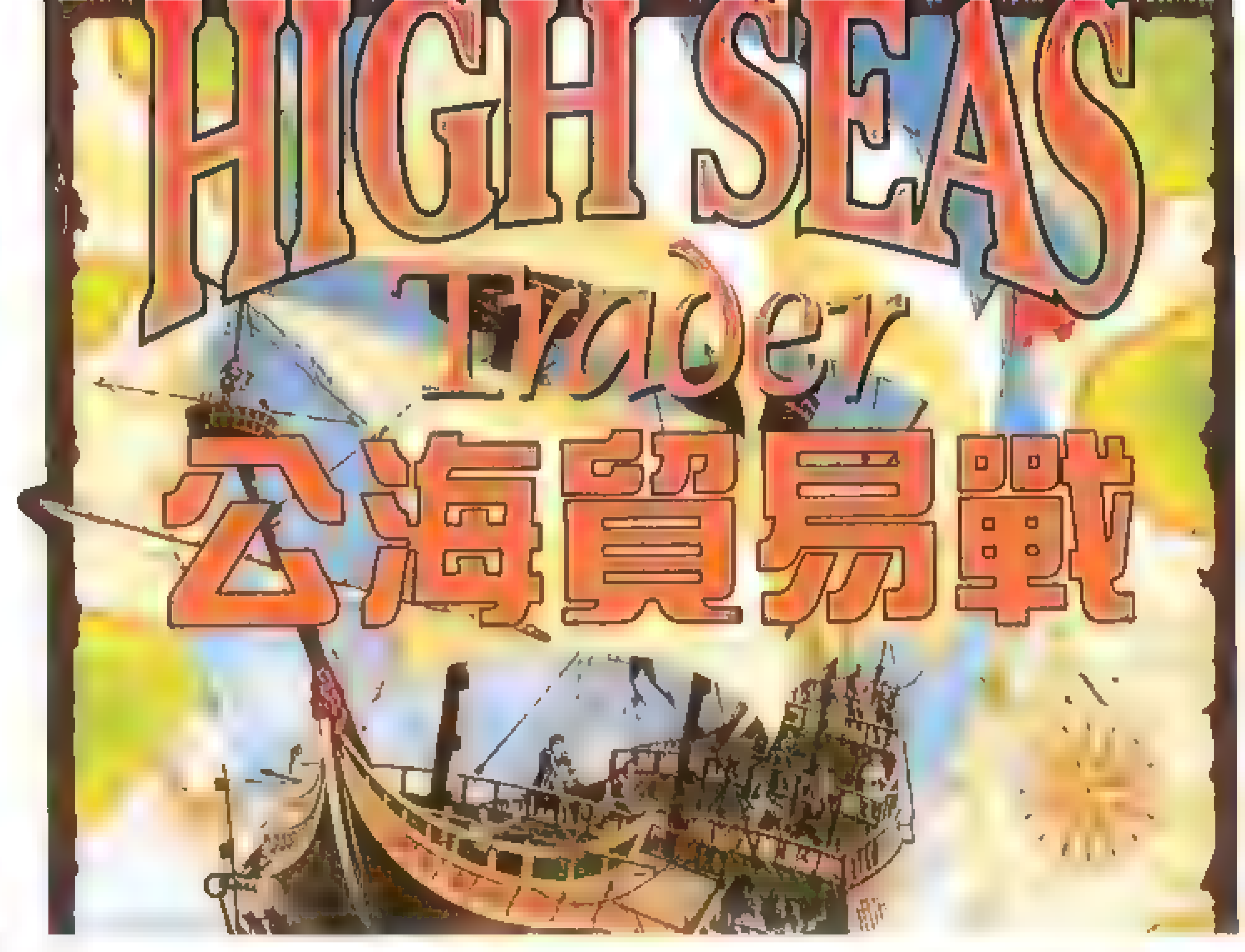
群英會審 VER 2.0

	CYBER	
 精彩富有內涵的劇情，天馬行空的謎題；令人膽顫心驚、毛骨悚然。而在遊戲的流暢度上表現的還不錯，只是在語音上略顯不足。	 劇情的安排非常緊湊，而各個段落的銜接也非常順暢；遊戲中最令詬病的就是中文化改版的缺失，若能加以改進，相信遊戲的水準將更提升。	 以秘密調查組織爲題材的冒險遊戲，在美術的表現上頗具水準，劇情架構也算還不錯，不過在經過中文化後，表現得反而不如英文版佳。



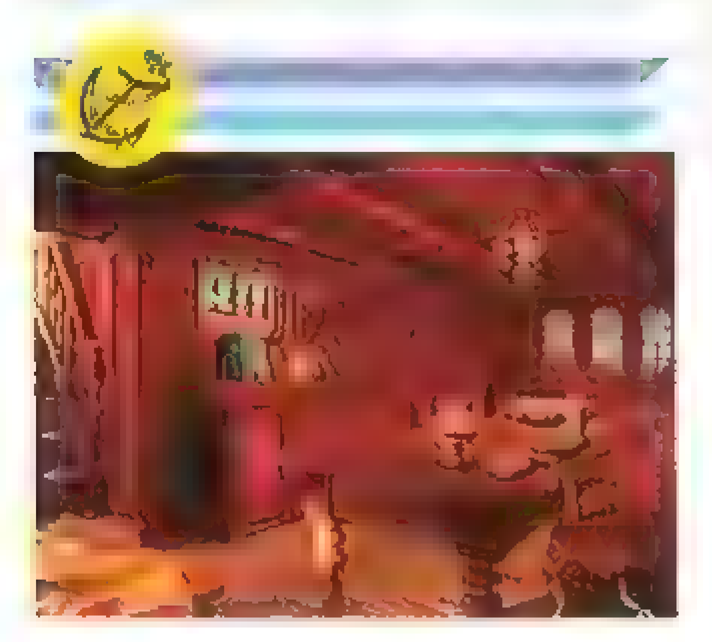






公海貿易戰 HIGH SEAS Trader

● 出版公司／第三波
本文作者／Mizuno



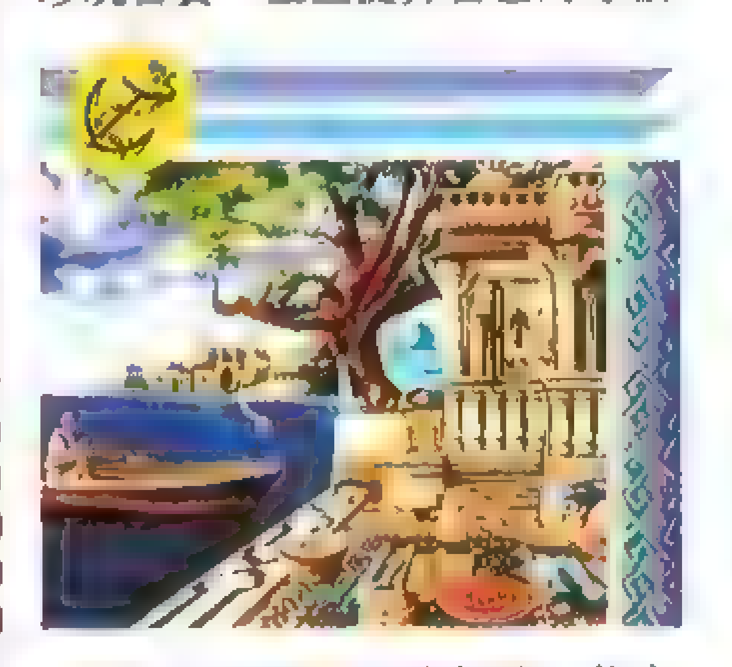
西元 1651 年一東邊的旭日緩緩昇起，一陣溫暖的熱帶季風，帶著你的船行經平靜的加勒比海。在一段漫長的航行後，你準備在聖多明尼哥靠岸，並幻想著在街上叫賣從歐洲帶來的煙酒及武器，然後利用叫賣所得，再購買從新世界運來的昂貴絲綢裝飾船倉的情形。這一切都歸功於你擁有速度快的船艦、忠誠的船員及出色的商業策略，你深信你的航行將會為你帶來極多的財富，並且使你衣錦還鄉（台：一定成功倒轉來！）。

當你望著海洋計算著與目的地的距離時，一個隱約可見的船影浮現在海面的西邊。當它越來越靠近時，你辨識出那艘船是來自東印度群島，這時你心裡想著國際間的關係瞬息萬變，而你又已經在海上航行了好幾個月，這艘正在接近你的船是敵是友尚未可知。即使如此，你還是希望它只是因為補給短缺而要求援助，或者是在海上迷失了，甚至它只是希望從你這邊交換點新消息。但這一切的假設，都在你看見在空中搖擺不定的海盜旗後破滅了，他們正是在海上搶劫商船為生的海盜。



你的船員們混雜在一起準備作戰，你是否也已準備好跟這些惡徒在海上一決雌雄？你的船員們夠忠實、夠強壯嗎？你的船是否能夠承受得起敵人的砲火呢？你一這艘船的船長是否能夠克服重重的艱難，爬上事業的顛峰，回到你愛人的身邊呢？雙方的船艦正全力向右弦旋轉，大砲的轟鳴聲及兵器相接的鏗鏘聲劃破了清晨的寧靜，這將是一場攸關生死的惡戰…

公海貿易戰是一個正統的海上策略遊戲，跟以往的海上貿易遊戲非常的相像。筆者記得很久以前玩過一個由精訊代理發行的遊戲一『北非梟雄』，它跟本遊戲可以說幾乎相同，唯一有差異的地方是北梟是船長的女兒被海盜綁架，綁匪向船長要求了一大筆贖金來換船長的女兒，當然你要用武力把自己的女兒搶回來也可以；而本遊戲的目的，則是要船長駛過三大洋五大洲找尋六樣珍玩古寶，並且提昇自己的等級。



在本遊戲中玩家扮演一位十七世紀中的一位商船船長，而你在遊戲中的短程目標，是利用在港口與港口間轉賣商品增加自己的收入，長程的目標即是提高自己在商船公會的等級。等級的提高則是必須增加四項條件的加權指數，它們分別是勇敢、榮譽、忠誠及高貴等。勇氣指數的增加得視玩家在海上戰勝的次數而定，當你讓一些窮乘客搭便船時，你的榮譽指數將會增加；如果你對敵國的商船開火的話，忠誠指數會提高；航行得越遠，高貴指數將隨之提高，這四件事情為本遊戲的大重點，能不能完成遊戲就看這裡了。在你的身份及財富增加到某一階段後，你才能買更

大、速度更快的船。如果你已準備要測試自己在海上的表現如何時，那麼請你揚帆吧！無邊無際的大海正在等待著你呢！



雖然筆者所玩的是光碟版，可是並未感覺到光碟的高容量所帶來的高畫質享受。遊戲中眞正讓筆者覺得還不錯的畫面，可能都集中在開頭了。在交易記錄方面，是這個遊戲的一大優點，在以往的海上貿易遊戲，玩家得自行抄下買賣記錄，記下各個港口每樣物品的售價；而在本遊戲在交易市場時，將會多出一個交易記錄的選項，使玩家就可以知道現在船上的那些貨物，是從那個港口花多少錢買來的。有了這個功能，可讓玩家們輕鬆不少。依此記錄，玩家就可以快快樂樂的作一個『海上貿易奸商』囉！另外在遊戲設定部份還提供了一項體貼新手的功能，就是可以把風向參數關掉，如此一來不論風向如何，玩家的船都可以在全速下前進，而不受風力的影響。以上幾點都是這個遊戲有別於傳統海上貿易遊戲的新增特點。

公海貿易戰在操作上非常容易，一隻滑鼠及一顆清醒的頭腦，便能使你完全的融入這個遊戲中，無需任何的苦心計算，只要你還稍稍具備了一點人類的天性（買低賣高），在本遊戲中便可通行無阻了。



畫面部份並不特別，唯一値得一提的，就是港口畫面的風味會因地域的不同而有多樣的特色展現，像是到了上海及福州，呈現在玩家眼前的，就是具中國風味的建築風格，諸如此類具有地域風格的畫面約有五六種。可是有一點使我很納悶，爲什麼在不同國家的酒吧裡所出現的人物，居然都長得一模一樣？

音樂及音效部份的表現，筆者認爲是本遊戲最棒的地方。傳統的航海策略遊戲在航行的時候，出現一點海浪拍擊船身的聲音就很不錯了，而在本遊戲中幾乎可稱之爲全程語音，不管在遭遇暴風雨時的雷聲，或船身因行駛不當而誤觸暗礁時的破裂聲，甚至還有海鷗丫丫叫聲及大砲的轟隆聲…等等，都是筆者認爲本遊戲的最大優點。

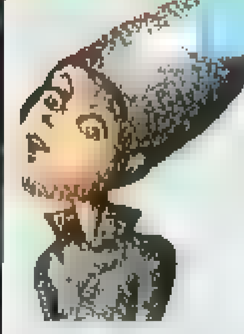
筆者將進行遊戲時曾遇到一些困難，而解決的方法就在此提出來讓大家參考。如果玩家發現每次一進入酒吧就會重新開機的話，可以嘗試把一些快取程式移開看看。另外一種就是如果剛進入遊戲就被踢回 DOS 下的話，那麼不妨把音效卡設定重新檢查過，或者乾脆將之設爲沒有後再試試看。

在航海策略遊戲已沉寂了一段時間後，公海貿易戰再度挑戰潮流上市，雖然這類遊戲並不被廣大的玩家看好，但筆者認爲這是因爲海上策略遊戲在先天不足的情況下造成惡性循環，爲人所詬病的，不外乎是畫面及音效設計不良。筆者相信，在這兩項缺點改善後，再加上良好的遊戲架構，這類遊戲還是很有可爲的。



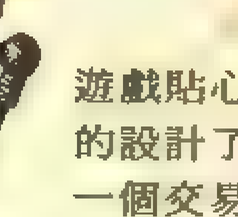


群英會審 VER 2.0



嚮往航海自由，做個飄泊選手的玩家，「航」可是一大福音哦！結合了商業策略，讓玩家不僅享受到當個快樂船員，更可嚐試做個「海上貿易奸商」。流暢的介面操作，鮮明亮麗的畫風，獨特的遊戲規則，實在不愧是上乘之作。



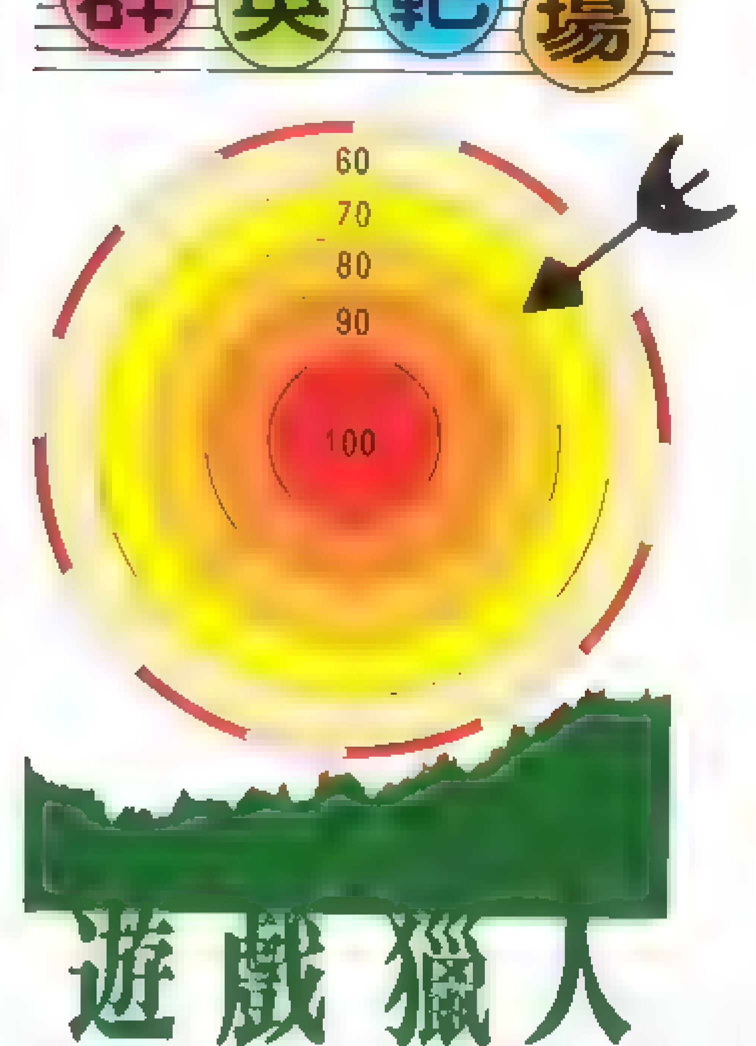


遊戲貼心的設計了一個交易記錄的選項，讓身爲船長的您，可以更精確的盤算各項資料；而各式特殊音效的設計讓您不致枯燥的獨自航行於茫茫大海中。

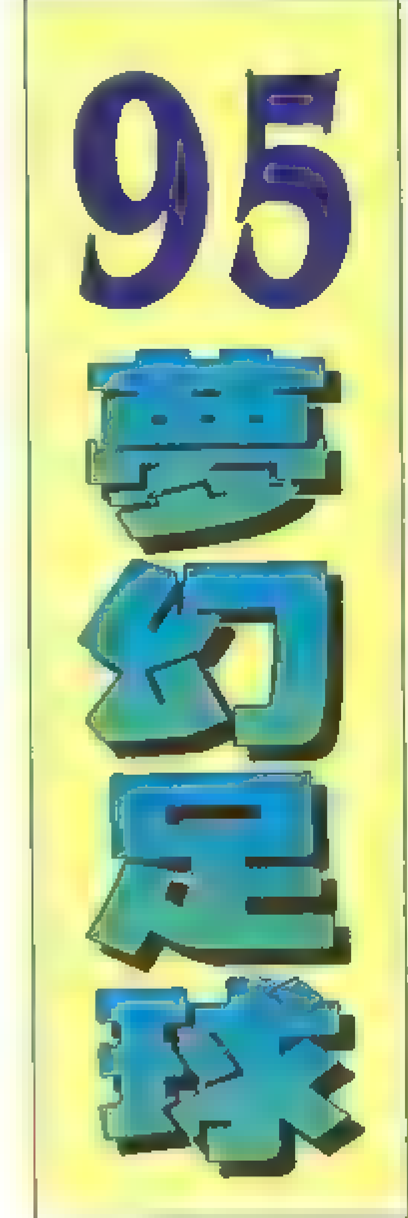


從 APPLE Ⅱ時代的「幫辦」開始，海上貿易遊戲可說是相當有發揮空間的題材，不過受限於資料的收集及市場，一直沒有多少作品出現，而本遊戲表現得還算不錯，値得玩家一試。

群英靶場









● 出版公司／松　　崗

■ 本文作者／神者無敵

足球在國內一向是冷門的運動，就算是世界杯這等足球界的盛事，在國內卻也乏人問津；但在熱愛足球的國家（包括鄰近的香港和新加坡），當世界杯正在現場轉播時，大部份人都會排除萬難，在轉播時回到家中看電視，使得消費場所生意大減，也使得生產力變差，而且有些地區因時差的關係，還得在半夜爬起來看電視呢！

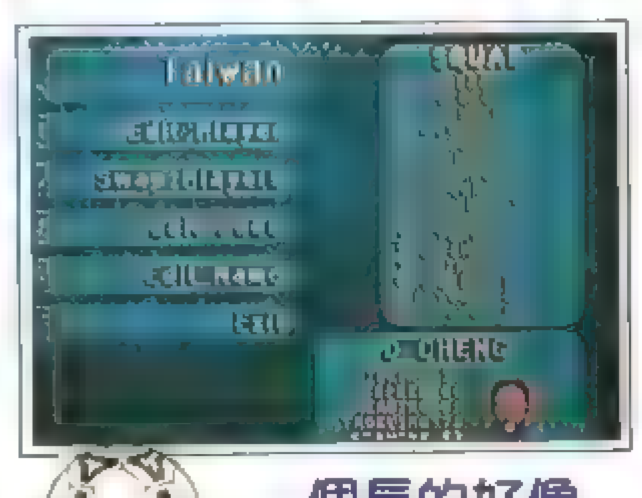


進球後的歡呼

同理，在 PC GAME 上足球遊戲在國內也是沒甚麼市場可言，故引進的足球遊戲也不多，就連表現十分出色的 FIFASOCCER 也見不到（指去年的版本，並非 FIFA SOCCER 96），只好向國外郵購。這次評論的 Striker 95 終於有公司願意代理，而且 Striker 同時有 Play Station 的版本，在國內亦有發售，可作爲參考比較看看。

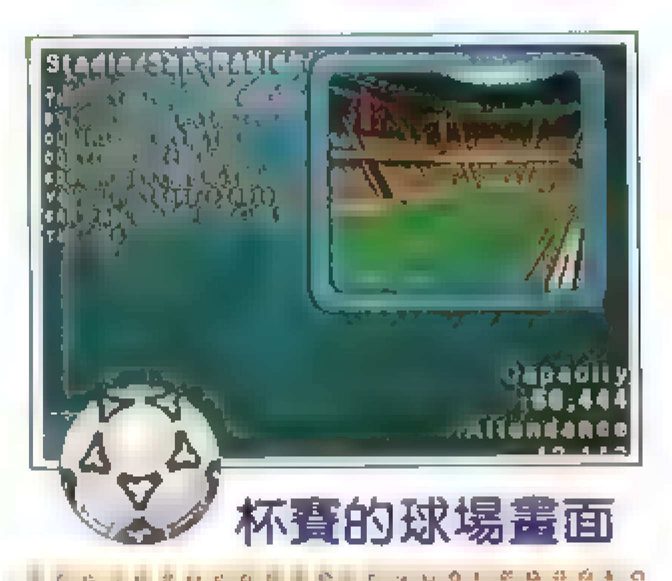
打開封盒，盒內的包裝非常簡單，一片光碟和一本說明書。表面看說明書好像內容很豐富，細看之下才知到原來是多語文版本，平均每一種語文只有數頁的內容；除了基本的載入與操作外，便沒有其他內容，可謂十分精簡。遊戲本身也是支援多國語言，很明顯， Striker 95 的市場定位在歐洲，而非美國（美國的足球在運動節目收視率排至五十多名後），故歐洲一些重要的語言都包含在其中。

在進入遊戲後，便會看到一連串由 3D 動畫及眞實影片交錯而成的片頭畫面，這一段片頭效果十分不錯，給人有大製作的感覺。而這種眞人影片是由眞實的比賽中剪輯出來的，所以能完全表現出足球比賽的氣氛。片頭過後，便進入正式遊戲。在 Striker 95 中有分爲示範賽、杯賽以及 PK 練習，並有一個球隊編輯功能。說到球隊，筆者發現一個奇怪現象，就是有一些沒有參加世界杯的球隊有出現（如台灣），反而一些小地方卻有參賽的球隊卻不見了（如香港）。請注意參加世界杯的意思，世界杯是先行在世界各國分區進行外圍賽，選出二十四個球隊，才開始進行正式的比賽，而台灣連外圍賽都沒參加，所以實在很奇怪。筆者爲了證實資料是否正確，特地用編輯功能來檢查台灣的資料，結果發現內容盡是一些甚麼　C.Y.Y





一個長的好像老外的台灣人



杯賽的球場畫面



眞人實景喔！

－ EUNG 之類的名字，這種名字根本就是用隨便寫的，你愛說他是誰都可以。而肖像方面則是用拼圖輯兇的方式組合出來，不過基本圖形有限，而且怎麼拼都還是像老外，故可知這遊戲在資料方面並不講究。



漂亮的射門

一個足球遊戲的好壞主要由幾個因素組成：流暢度、操控性及隊友的人工智慧，在這三個部份中， Striker 95 表現最出色的便是流暢度，在現今的遊戲都要求在 P5 級電腦上，才能有最佳表現的情況下， Striker 95 仍能有如此表現確實難得。但其餘兩點則有點差強人意。首先在傳球方面， Striker 95 只有高球跟低球兩種，而沒有分長傳或是短傳，沒有長短傳使得在很多戰術上難以發揮出來，往往在帶球前進時，無法以密集短傳的方式突破對方的防線。而在射門或傳球的時候，其角度亦難以調校，常常會發生漏接或是傳錯人的現象。在 AI 方面問題更多，電腦控制的隊友常常不知跑到那裏去，使得要防守的時候常會發生空門的現象，當要攻擊的時候卻又找不到要接應隊友，只好單刀進攻。筆者也知道，要寫一組能配合玩者攻守隊友的 AI 不是易事，但還是有做得不錯的例子（如 FIFA ），製作公司應該在這一方面加強才對。

杯賽方面編排和眞實的一樣，先進行外圍賽，在外圍賽中取得了大賽資格才能進軍大賽的球場。到這裏又會發現另一個缺點，便是所有國家、人物其實都只是一張圖一個名字和一套製服而已。每一個球員的能力都一模一樣，但懂足球的人都知道，足球基本上有分爲攻擊型的球員和防守型的球員，通常速度高的會安排做後衛，而射門力強橫的會做前鋒，平均型的則會作中鋒。如果每一個人物的能力都一樣，那球員的調動跟本就沒意思。而且球隊每隊的風格也不一樣，有些喜歡長傳急攻，有些喜歡穩守突擊，甚至南美一帶有些隊伍喜歡惡性犯規，可是筆者試了很多球隊，結果都差不多，感覺上只是跟同一隊球隊踢球，玩久了實在沒甚麼味道。


界外球

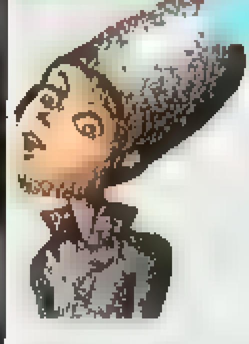
PK 是筆者認爲整個遊戲做得最好的地方，不但控制容易，而且表現稱職。可能是因爲十二碼本身並不是技術主導，而是運氣主導，故在設計上較爲容易吧！不過電腦的射門方向眞的很難猜，筆者到目前爲止還是輸多贏少。在比賽過程中還會有全程語音播報，並且在一些狀況中會出現眞人比賽的畫面。這些地方都做得不錯，不管用那一隊，出來的畫面都一模一樣，有時用亞洲球隊踢球，眞人影片中卻跑個洋鬼子出來，感覺總是怪怪的。



緊張的十二碼球

其實 Striker 95 表現還算可以，但有太多地方可以做得更好，而且都被其他足球遊戲做出來了。用一句中肯的話來總結，Striker 95是一個不錯的動作遊戲但不是一個好的足球遊戲。





曲棍球這項運動，在國內並不十分熱門。但從電玩螢幕上可感受到此遊戲眞實刺激，而在音樂效果表現方面，也充份把球場氣氛發揮的淋漓盡致，喜愛運動的玩家們，可別錯過這次美好的機會喔！

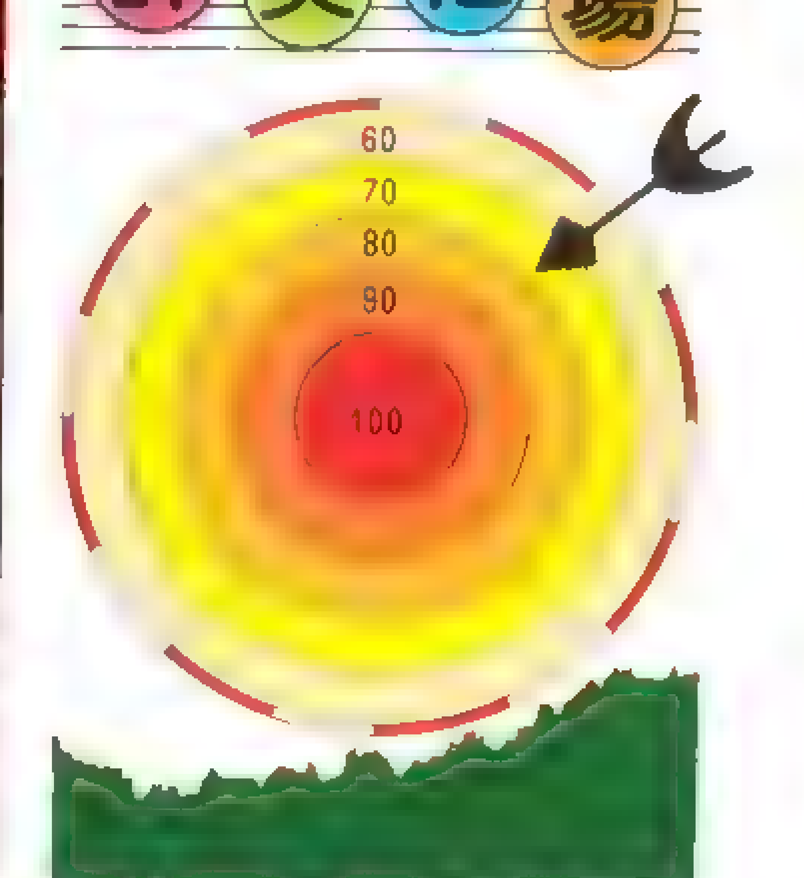


CYBER

不愧爲 EA 的作品，影像方面的處理，眞是好的沒話說，而各種鏡頭的視角也滿足了玩家的口味，操作方面也相當容易上手，若能改善對球確實位置的設計，則遊戲更俱完美了。



本遊戲的畫面在高解析度上的表現相當不錯，不過所需配備也相對地頗高許多；音效及背景音樂表相也相當良好，成功地襯托出整體的氣氛。



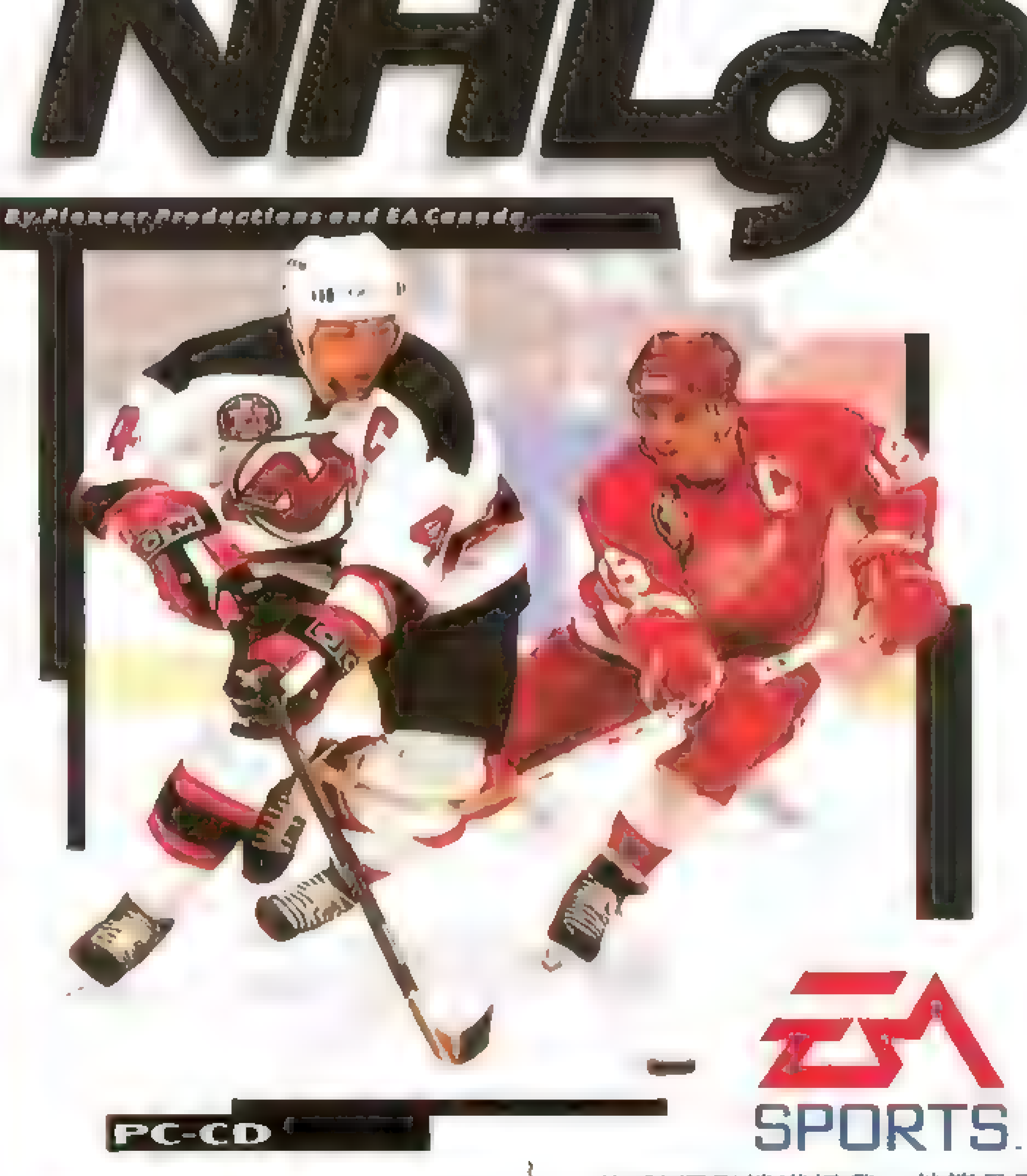


NHL 96

By Pioneer Productions and EA Canada

●出版公司／憶弘國際

本文作者／陳俊弘





曲棍球（HOCKEY）可以說是在籃球、棒球及美式足球之外，也相當受到美國民衆所喜好的一種職業運動。它擁有籃球快速移動的特色，也具備了美式足球特有的粗暴性，可以帶給觀看的人們相當大的刺激感。不過礙於媒體較少的報導，國內的運動迷們可能就比較無福觀賞這項運動。



本文要介紹的「NHL 96年版」（以下簡稱 NHL 96），是EA SPORTS的系列作品，該系列在前一陣子所推出的「NBA 95」，曾得到相當好的評價。這次 NHL 96 也採用以動作遊戲爲主架構，同時也取得了 NHL（美國國家曲棍球聯盟）及 NHLPLAYERS 的授權，所以玩者可以在螢幕上操作眞實的球隊，以及絕大部分 NHL 中球員的姓名以及肖像。



遊戲提供了高低兩種解析度供玩者來選擇，在影像的處理上，NHL 96 算是交出了一張不錯的成績單。其中在球場的冰面上，還可以看到球員的倒影，這是其它同類型遊戲中所沒作到的地方。在玩者進行遊戲的角度上，NHL 提供了五種以上的視角供選擇，部份比較花俏的視角還可以讓攝影機滿場飛，就算是看電視轉播都沒有這麼多的變化。不過想看到這麼酷的畫面，是需要付出代價的。在 PENTIUM-120 的機器上，以高解析度來進行遊戲，並且打開所有的畫面細節，所得到的結果是「可以接受」。而對於大多數使用486的人來說，如果想要愉快的玩 NHL 96，或許就只能以低解析度來進行，並且需要關掉部份的畫面細節了。



NHL 96的操作非常容易，八個方向再加上兩個按鍵就可以操控全場了。除了鍵盤之外，遊戲也支援滑鼠及搖桿。以筆者的

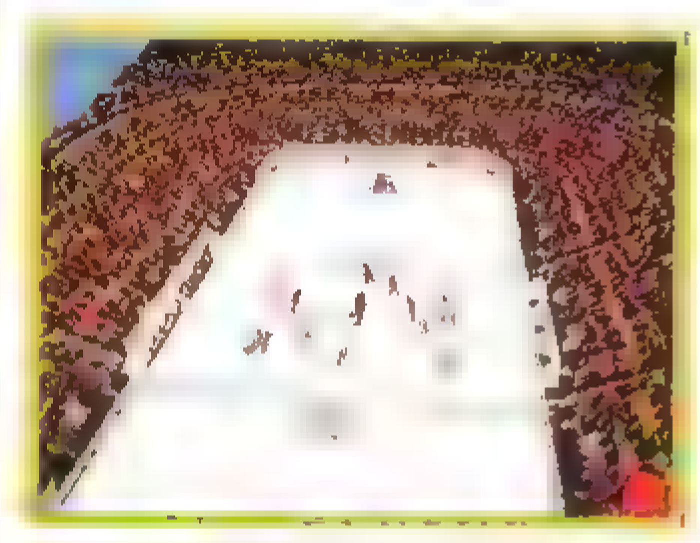
經驗來說，使用像 PC-TWIN 這類的遊樂器把手來操作，會讓你更能準確的進行這個遊戲。不過雖說 NHL 96 有良好的操控性，但是在你眞正進行遊戲時，卻還是會讓你有手足無措的感覺。在 NHL 96 中，想要捕捉住球本身在球場上正確位置，是一件非常困難的事。常常在撥球前進的過程中，球已經被對方截走了尙不自知，還自以爲是的在球場上橫衝直撞。類似的情況在低解析度畫面模式中尤其明顯，造成了遊戲進行相當大的障礙。如果玩者不是屬於「眼睛很利」那類型的人物，那麼在這個遊戲中便很容易扮演輸家的角色。

音樂音效的表現極佳，在球場氣氛的經營上，NHL 96 有優於其它同類型遊戲的表現。像是開場的歌聲、觀衆熱情的加油、以及隨著比賽分數起伏而產生的情緒變化，絕對可以使玩者有身歷其境的感覺。其中筆者感覺做的最棒的是播報員的現場播報，聽起來就像是眞的電視轉播一般，不會像其它遊戲有斷斷續續的感覺。

動作是這個遊戲的重心，不過 NHL 96 也提供了簡單的球員交易，上場人員編排及創造球員的功能。在 NHL 96 中對於球員有影響性的參數也不過五、六個而已，所以對於那些比較喜歡「經營」球隊及球員的玩者來說，NHL 96 可能不是一個合適他們的遊戲。而在賽程的安排上，遊戲本身設計有完整的季節賽、冠軍賽、單場賽程及明星賽等，對於一個動作遊戲而言，可說是相當豐富了。



在遊戲眞實度方面，NHL 96 作的還算相當不錯。看過曲棍球比賽的人，都應該對其中的火爆場面相當深刻。在這裡遊戲本身也提供了你可以拳打腳踢的設計，絆倒對方球員及推擠的動作，也都有在畫面上表現出來。不過在筆者玩這個遊戲的時候，尙未看到有打架的畫面發生，不知是製作小組的遺漏，還是因爲筆者沒有此機緣。



NHL 96還擁有最多四人進行比賽、以及數據機連線的功能。可惜兩樣筆者都沒機會嘗試，所以在此略過不提。不過在同系列作品「NBA 95」中了表現來看，NHL 96 在這裡的表現應該不會太壞。

這是一個在各方面都有不錯表現的遊戲。不過如前面所提到的，在遊戲進行時無法對球的位置作明確的掌握，是 NHL 96 最大的致命傷。如果你不介意這樣的事情，又想一窺職業曲棍球運動的話，那麼這套遊戲倒是可以考慮列入你的選購單中。



群英會審 VER 2.0



由籃球、棒球一直到現在的曲棍球運動遊戲搬上螢幕成爲玩家的新寵，可說是你我的福音。在操作介面上可說相當流暢順手、畫質清晰，由 3D 動畫及眞實影片交錯而成的片頭畫面，表現的效果十分不錯。

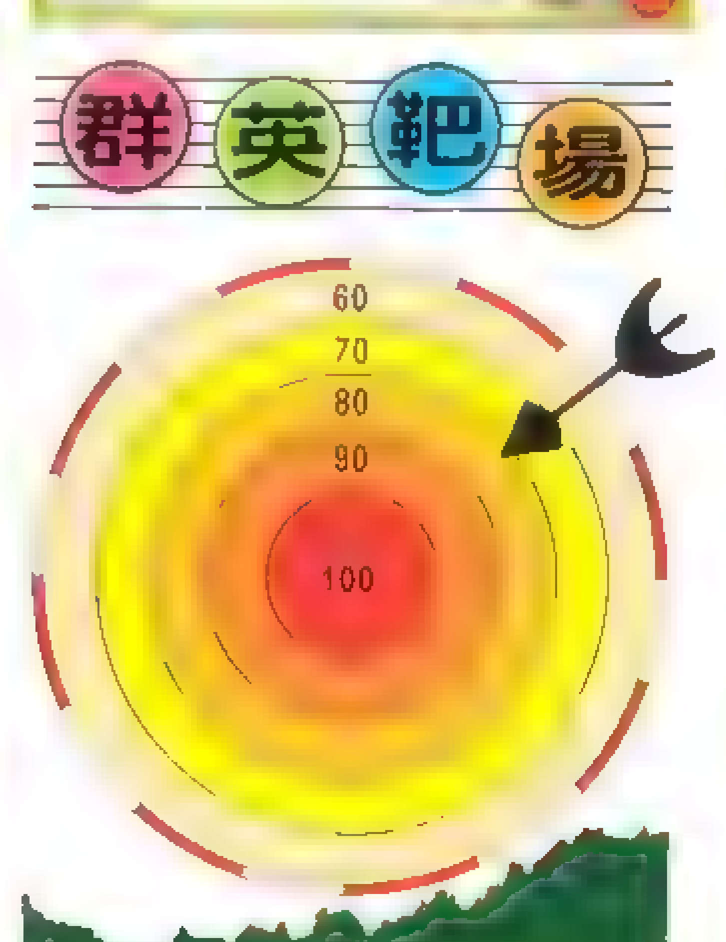
CYBER

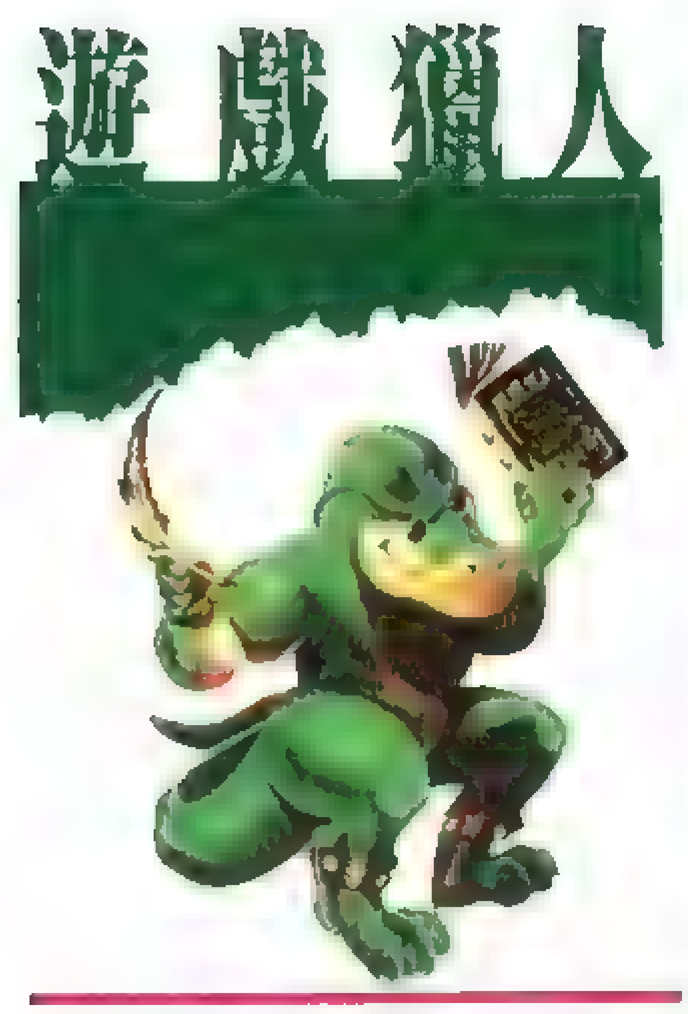


片頭動畫製作的相當不錯，音樂方面頗有眞實感，而就操控方面的設計，也相當流暢順手，較遺憾的是球員能力的設計，清一色相同，讓玩家無法調度運用。



在流暢度上相當不錯，但是在傳球及隊友 AI 的表現方面則不是很理想；另外在隊伍的能力方面並未有所分別，致使遊戲略缺變化性。





● 出版公司／軟體世界

■ 本文作者／ L.C.J





男人與女人的戰爭

浩瀚的銀河，一直是人類最感到神秘，也最想要遨遊其中的地方，《大銀河物語》就是一個背景架構在銀河中的戰略遊戲。



故事的起源是在一個充滿高科技與超能力的遠古。當時的人類只有女人，而她們是以細胞分裂的方式繁殖，並用電腦將基本知識輸入大腦。直到了有一天，星際聯邦的高級研究員－伊芙，發明了一種革命性的生化人－亞頓，這個世界上才有「男人」的產生。

被研發出來的亞頓，爲了爭取『做人』的權利，所以誘拐了一批科學家與將領，全力爲男人及銀河系的未來而戰。

這樣的劇情並沒有什麼特殊之處，充其量只不過是再掰出一個「男人與女人的戰爭」，好讓遊戲可以進行下去。對大多數的玩家而言，這個劇情是聊勝於無；但是看在女性主義者的眼中，故事裡對男女地位的描寫及刻板印象，可能會引起些爭議。

另一個「銀河霸王」？

從雜誌上看到關於《大銀河物語》的介紹時，筆者的第一印象就是，很像風靡全美已有一年多的《銀河霸王》（Master of Orion）。不過在玩了一陣子之後，筆者覺得這兩個遊戲有著不小的差異。

首先，《銀河霸王》是一個「開放結局」的遊戲，只要玩家撐得夠久、實力夠強，要何時結束遊戲都可以；《大銀河物語》則是一個「條件關卡式」的遊戲，如果不能在一定的時間內達成



目標，就會 GAME OVER 了。



兩個遊戲最大的不同處，在於《銀河霸王》是個純美式的策略遊戲，所以整個帝國只有玩家一個人，既是什麼事都得做的僕人，卻又是全知全能、無所不在的神。《大銀河物語》則是一個揉合日本式策略遊戲及 RPG 特性的太空略策遊戲，所以人員的分配及經驗值的累積，就顯得格外重要。

屬於自己的特色

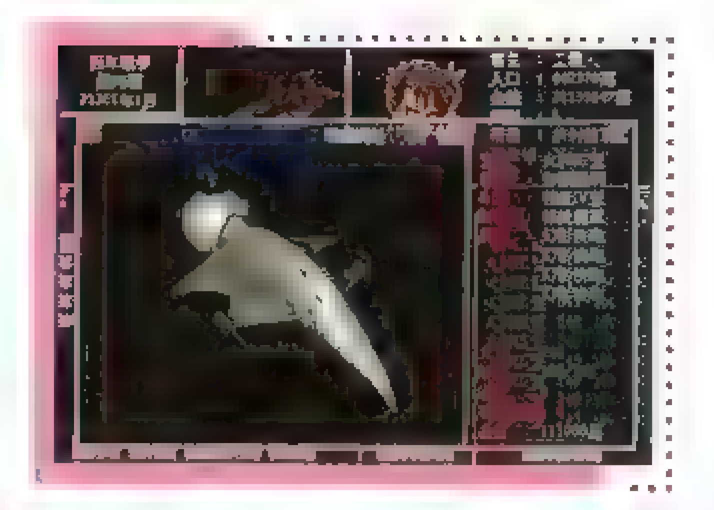
如果要筆者形容一個對《大銀河物語》的感覺，那麼用「太空版的三國志」應該差可比擬吧？遊戲中的勤務指令包含了科技研究、內政管理、工商生產等指令，讓人一看就想起以前那一段「種田」的日子；而且內政和實業值還會每年自動減少或因爲戰

爭而下降，眞是和 KOEI 的「原味」一模一樣。

由於遊戲加入了一點 RPG 的要素，玩家在種田之餘，還可以從事一些探險，增加一些趣味性。由於玩家不能佔領別的星球，所以必須常常派人去調查各個星球，才能掌握最新的動向。在探險的過程中，有可能會得到一些能增強能力的寶物或過關必需的物品；也有可能被指派額外的任務，或是得到重要的情報。雖然這些事件早已安排好了，但是對第一次接觸的玩家而言，多少會有一些新鮮感。RPG 要素中，最令人喜愛和有成就感的，莫過於經驗值的累積和等級提升；當然，這點在《大銀河物語》也被完整的保留了，所以有「練功癖」的玩家，不妨試試自己到底能練到什麼境界。



本遊戲最大的特色，在於超能力使用的設計。遊戲中的超能力總共有隱形、幻影、催眠、內鬨、懾心及空躍六種，每種都有奇獨特的地方；雖然這些超能力



只能在戰鬥中使用，不過在交互使用下，也使得乏味的戰鬥變得有變化些。

值得改進之處

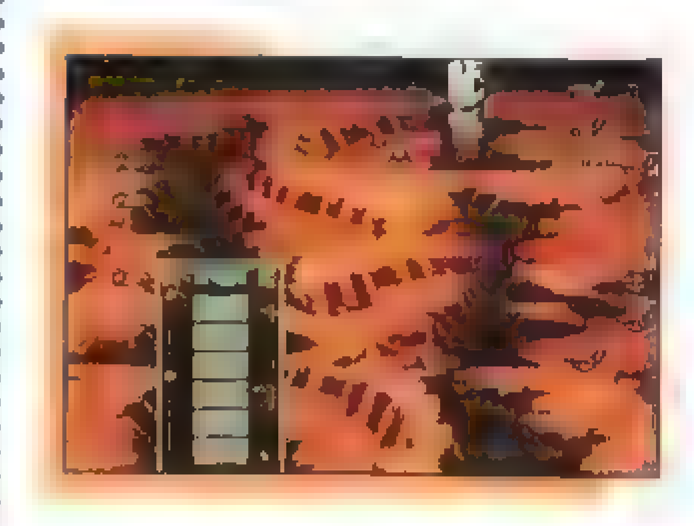
基本上，一個常玩策略遊戲的人很快就會發現，本遊戲的製作群可能較缺少設計遊戲的經驗，因爲其中的一些細節部分及介面都不是非常理想。

首先是遊戲的難度部分。筆者很少遇到難度這麼高的策略遊戲（除非設計上有錯誤），筆者總共奮戰了 4 、 5 個小時，卻連第一關都玩不過去；最後才在善用「隱形」的能力下，才勉強撐過關。不過由於人員太少，而且能力不強，所以玩起來仍然很吃力。新手級的玩家，如果不借重「整人專家」、「遊戲巫師」等軟體，恐怕也不易玩過第一關。

另外，在前幾關的時候，只要敵人來犯，玩家都可以提前得到警告，所以可以事先調整隊伍；但是到了 3 、 4 關以後，敵人往往突然就出現在你的領土上，遊戲卻不提供調整艦隊的機會，所以玩家可能在敵人的「奇襲」下一敗塗地。戰鬥時的另一個地方不甚理想，便是把每一發武器的射擊都在螢幕上顯示出來；如果一個艦隊有十艘戰艦，每艘裝配六門武器，那麼每攻擊一次，玩家就必須看著這六十發彈藥一一擊中敵人，這種設計將會浪費玩家不少時間。用一發彈藥來代表全部的火力，然後把總和的損害顯示出來，不是比較好嗎？

還有，研究一次只有選擇一項也不是很好，如果玩家研究到一半才發現錯了或不實用，不是沒有挽回的餘地了？採用《銀河霸王》的資源分配方式來作爲研究系統，相信會更令人感到喜愛。

雖《大銀河物語》有一些小缺點，不過並沒有出現很致命的缺陷。如果你有很強的征服慾，或是嚮往稱霸全宇宙，那麼不妨試試這個國內少數以銀河爲背景的策略遊戲。



群英會審 VER 2.0



在型態上，策略中融合了RPG的要素，使整個遊戲結構方面可說相當不錯。本遊戲最大的特色，在於超能力使用的設計，使得乏味的戰鬥變得有變化性些。

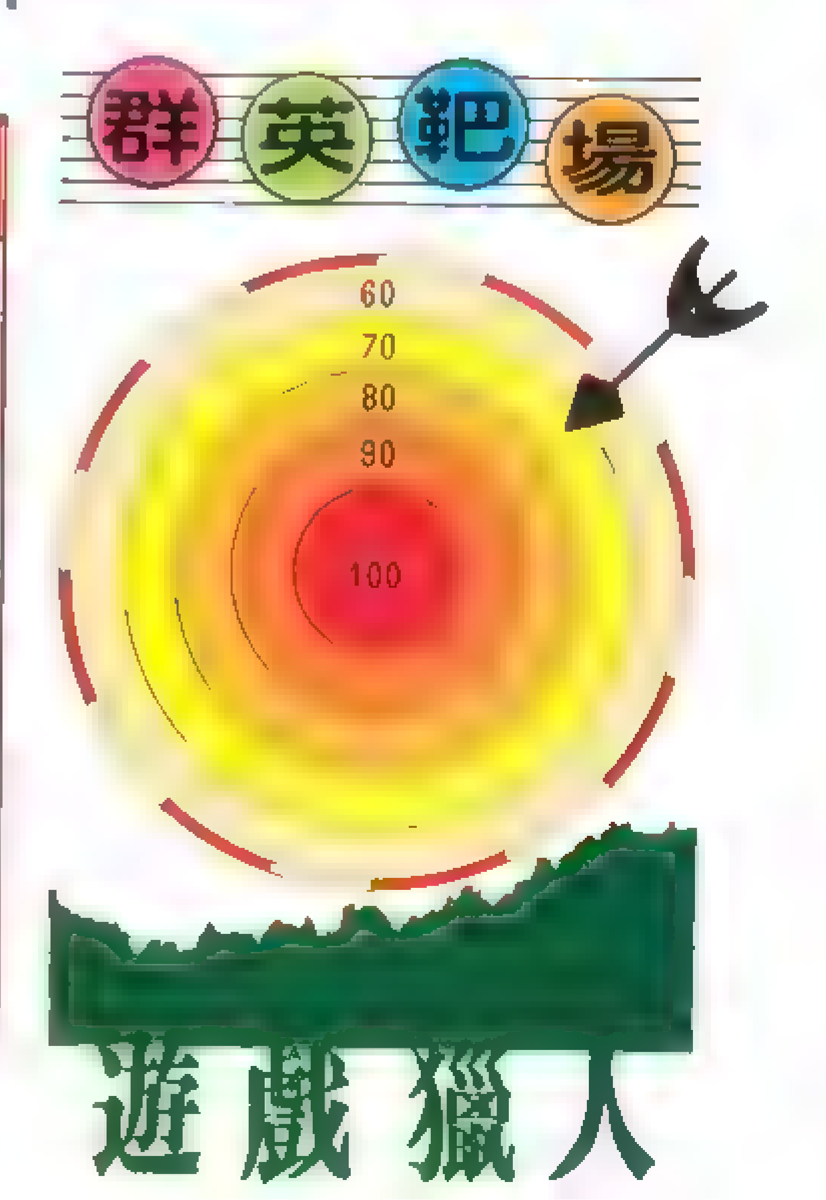
CYBER

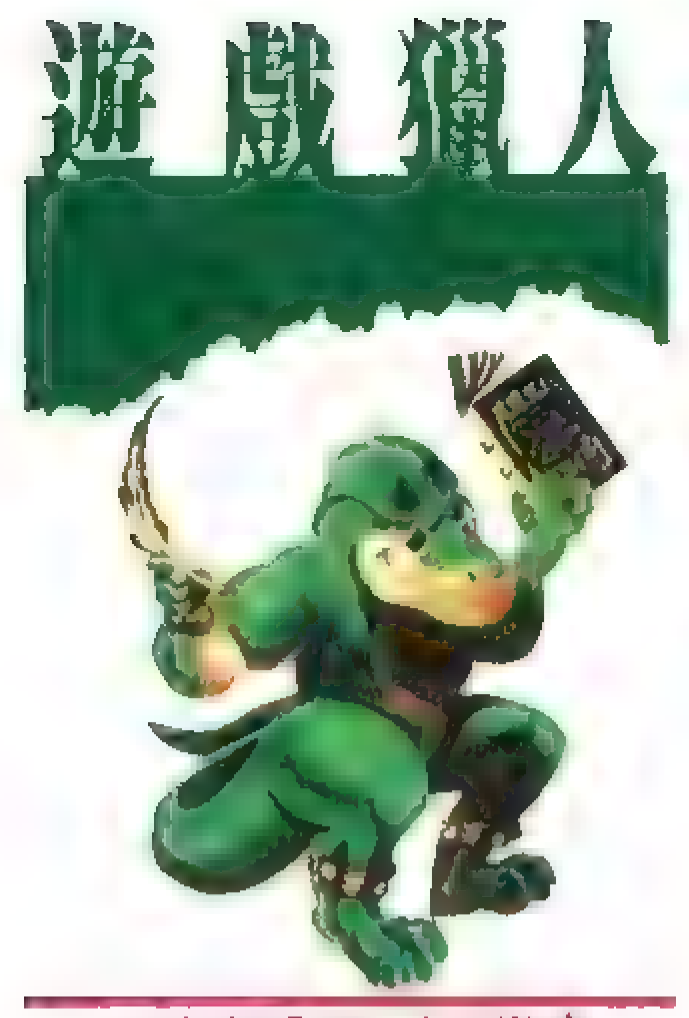


玩過遊戲，除了可看看還算漂亮的圖形外，可玩性只能說是相當有限。遊戲的選項乍看之下變多的，能作的事也不少；惟在初期時若不先做某些事，毀滅在所難免，無形中減低了遊戲的評價。



有加入些許 RPG 要素的太空策略遊戲，有不少美少女出現在遊戲中，雖然在畫風上略遜於日本的美少女遊戲，但不失爲特色之一。第一關的難度較高，若無提示的話，可能不易過關。



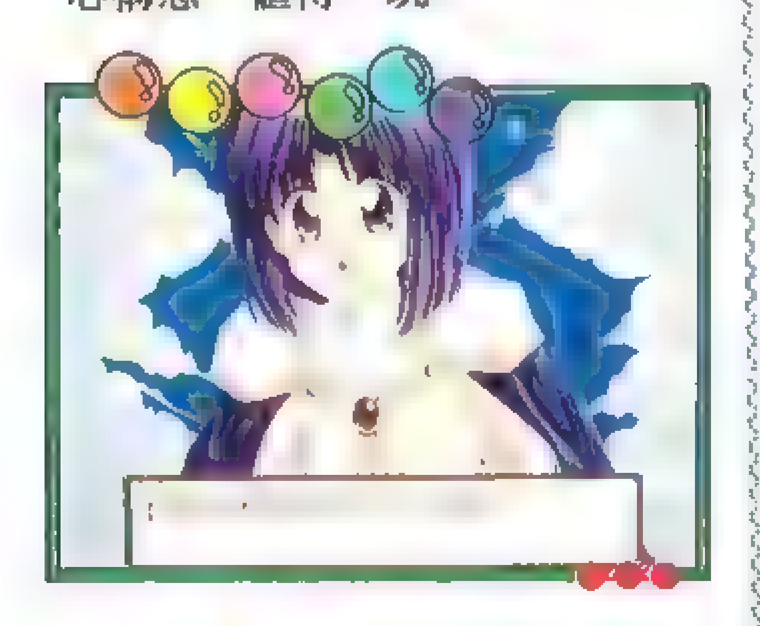




●出版公司／天堂鳥

本文作者／Guderian

傳統的 RPG 、傳統的立體迷宮加上漂亮的人物造型組合成了這個 H-GAME 一魔石英雄傳，基本上以 RPG 迷及 H-GAME 愛用者來說這個遊戲都有相當水準。無論人物精美度及劇情進展來說都不錯，不過有時會覺得廢話太多（對性急的玩家而言），但也顯示製作者的用心構思，值得一玩。

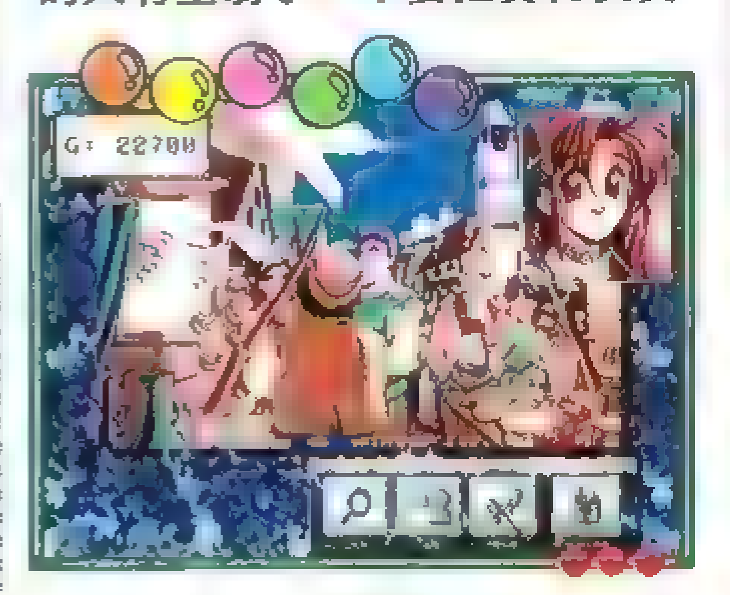


劇情

以一個等級 9 的冒險者（姓名可由玩家設定，可是提供的中文字只有一頁，湊合著用囉！）追求升級成爲十級的勇者而產生的冒險故事。有三位美貌的治療師協助他，不過除了桃莉以外，其餘兩位只負責在教會做一般治



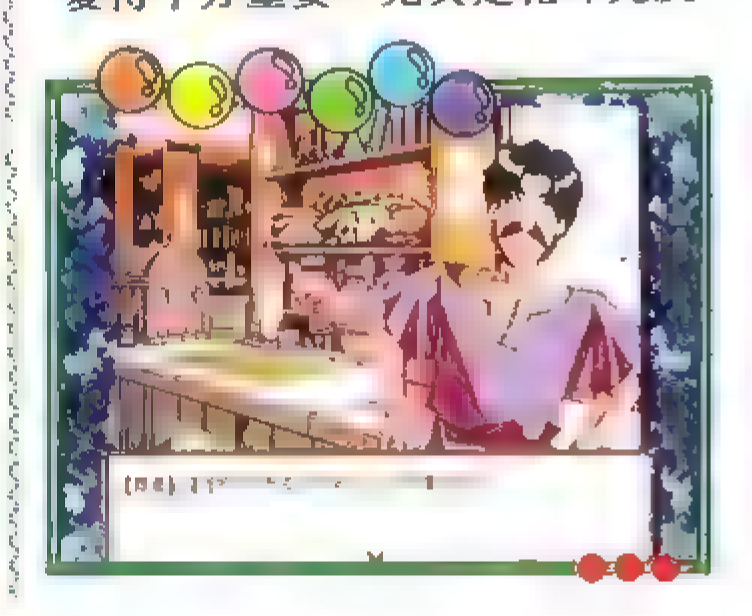
療及起死回生。因此實際上除了提供養眼鏡頭外，是無法在戰鬥中協助玩家，所以這副標題應該把蓉蓉及愛妮刪除（根本沒什麼冒險嘛）！隨著劇情發展會有愛普生、沙米等人加入，可是不要太依賴他們，因爲實際上他們完全由電腦控制，雖然簡化了戰鬥，但是有時會做出愚蠢的戰鬥也是令人生氣。而且他們會因劇情發展而脫隊，所以囉！最可信賴的只有主翁了，不要把寶物浪費



在隊友身上，只要主角不死就還可藉泉水救活其他人，因此只要練功使主角強大自然就容易進行下去了，切記！切記！

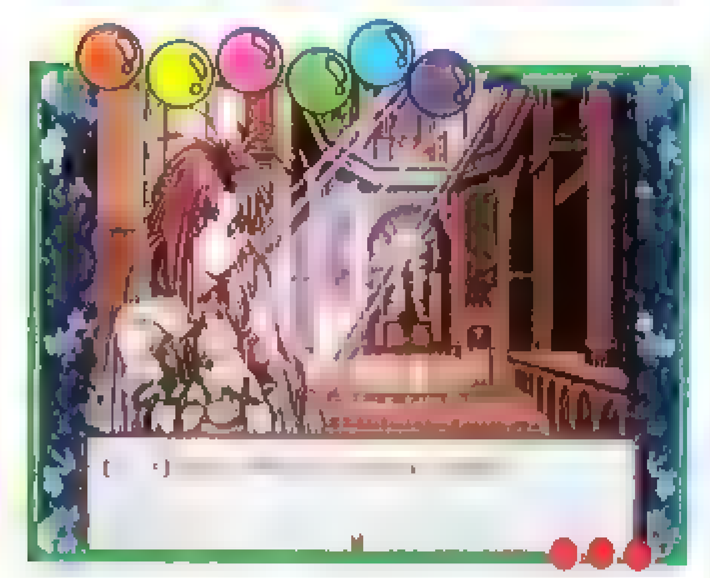
戰鬥

也是採用踩地雷方式但是可使用道具避開怪物所以也不覺得討厭，尤其打敗某些雌性生物之後還可欣賞一下獎賞畫面所以打起來也不太煩。攻擊除了以武器攻擊也可用魔法攻擊，不過初期魔法太少， MP 又不多因此根本不太有用，儲備一些道具救命及恢復桃莉的 MP 比較實在。至於逃跑最好是在練到相當敏捷度後再考慮，否則跑不成功就要先挨打了。不過隨著遊戲進行魔法就變得十分重要，尤其是乾坤咒及

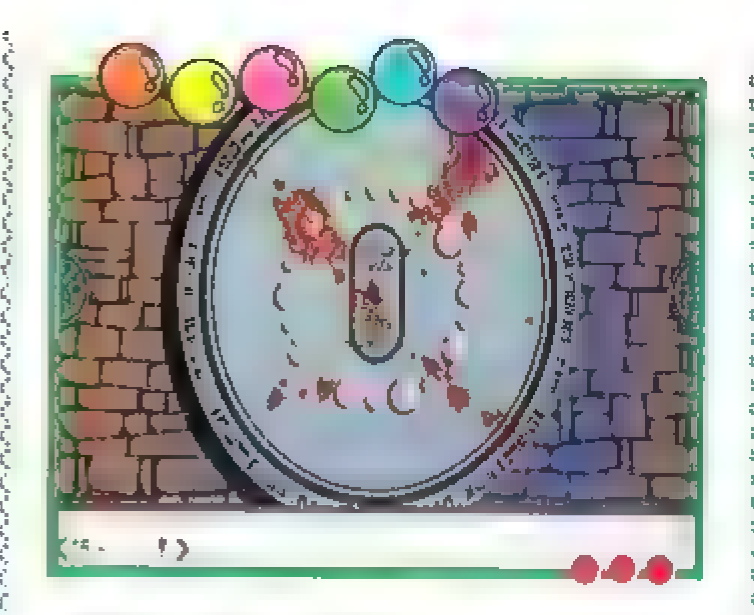


突變咒威力驚人，但是如果沒有恢復 MP 的道具的話，最好待在泉水附近戰鬥練功。但是對拉達最好用武器，因爲魔法對他效果不大，總之戰鬥很簡單，不過不練功的話是不行的(或是你有整人專家也可以！)

迷宮

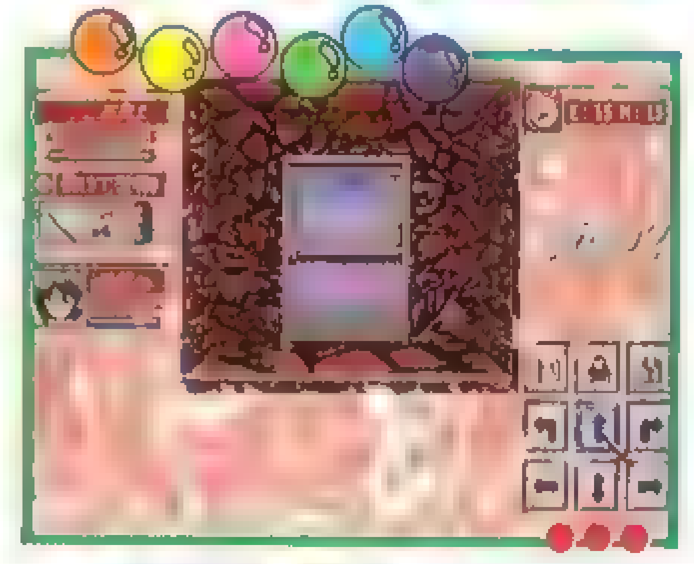


基本上有五座迷宮，花田迷宮主要在如何找到笑袋使人面岩裂開(也就是愛普生會加入)，其中也可學習使用那兩種泉水可恢復生命力或 MP 値的方法。第二座島上迷宮困難在如何找出鏡之門，並使它充滿綠光，如果你進入並未充滿綠光那就像開寶箱一樣離開後再進入，一直到它充滿綠光爲止，等所有鏡之門充滿綠光後再進入那間進入會轉暗的房間自然就可得到黑珍珠鏡了。第三座北山的迷宮主要在如何移



動走遍所有的房間，當走完叫你回去就可離開。第四座爲十三年前的島上迷宮，第五座爲回到現實的島上迷宮，雖然只有五座但構思設計得不錯。

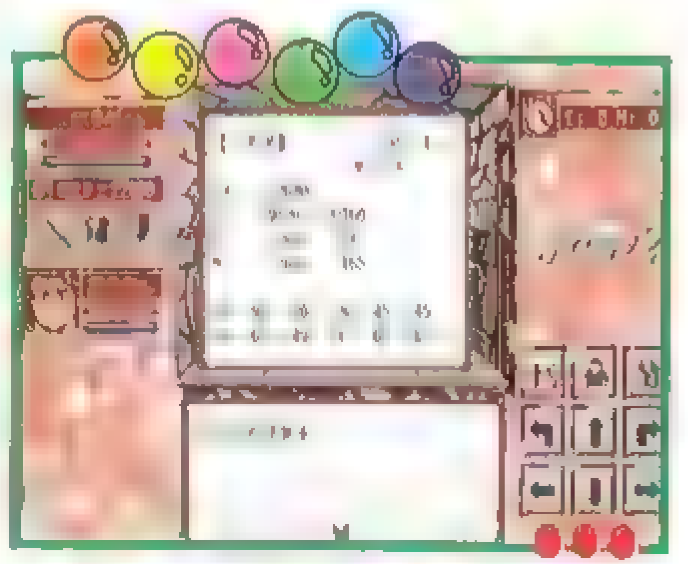
解謎



有時劇情好像卡住了，不要擔心，多逛逛看看也許就解決了，像回到過去的島上迷宮有人把守，每次都用高級歸還石把主角送回城鎮，到道具店詢問才知道用高級歸還石(手册上所謂的高跳棒)可以製作特急歸還石以移動到北山。因而回到島上把士兵撂倒後終於在道具店得到特急歸還石，且慢，還有店長的〝特別感謝〞一那可不是容易得到的，如果你把名詞和動詞沒有配好的話就會有客人來打擾了！另外像用木靈法螺錄下某人聲音以開鎖，以及用友好咒和怪物或鬥說話，都是不錯的設計。

結論

玩家應該可以好好享受這個遊戲一如果你不會常常戰鬥到一半就當機的話，不要懷疑是你滑鼠按太快了。其實跟你按滑鼠速度無關，只要你回到 DOS 重新 SETUP 音效將音效切掉(選 NONE)那麼保証你一路順風玩下去，不用再擔心當機了。雖然說音樂音效做得不錯，但似乎是不欣賞比較妥當，希望製作公司以後能注意音效卡的問題才好。



群英會審 VER 2.0



如果不想花太多腦筋卻又想充分享受 RPG 角色扮演樂趣的話，則魔石英雄傳無疑能帶給你一段快樂的時光。相反地，若你主要是玩需冷靜思考的 RPG 遊戲，那就只能請玩家三思吧！

CYBER

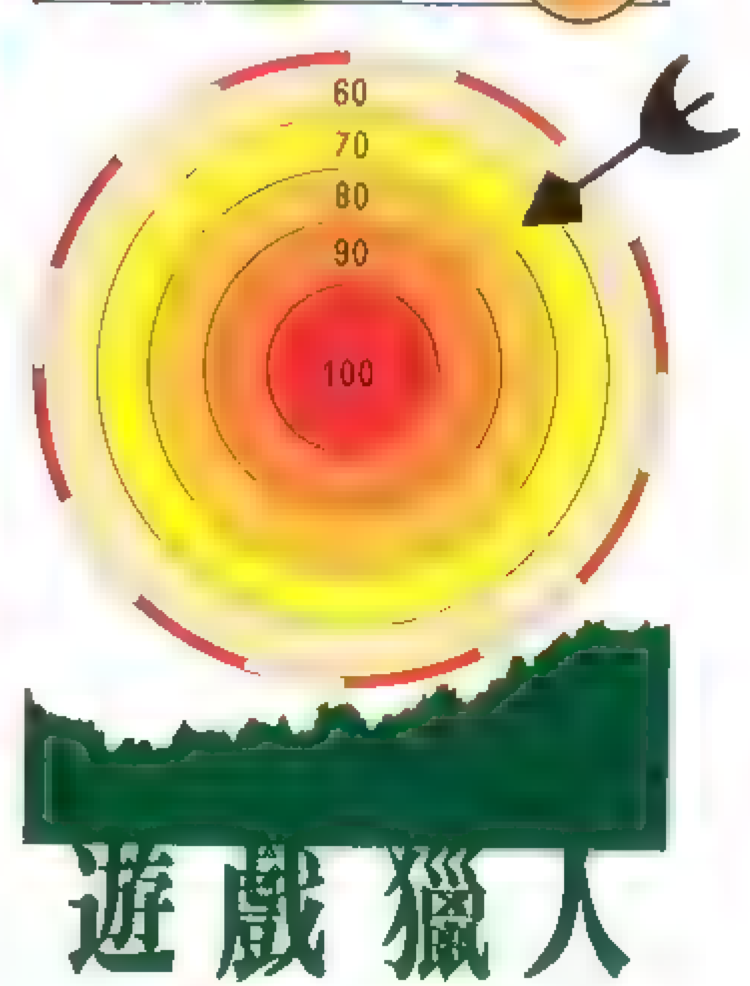


緊湊的劇情，刻畫細緻的人物，再加上些許創新的構思，使這個遊戲具有相當的水準，而且難度的設定適中，使玩家不致於無所適從。



由 98 改版而來的 H-GAME，整體而言，不論是畫面或設定上都作得相當用心，而且遊戲性也不差，只可惜音效容易導致當機，常使得玩家頗生挫折感。









繼爆破俄羅斯方塊後的時鐘大聖…。刺激有創意，重重關卡，處處充滿危機，讓筆者不得不緊繃每一個細胞，目不轉睛的腦力激盪一番。

輕鬆且容易上手的操控技巧，色彩鮮麗的畫面，讓筆者愛不釋手。

在關卡中，設有障礙物及工具，像是油漬；你不可經過它，否則會隨著你的足跡跟蹤你，最後把你燃毀；槍、扳機及子彈都是您要迴避的危險人物。而炸彈、引信、打火機，則是您要利用的工具，把你的障礙物給消除。

總歸來說，時鐘大聖是套不錯模擬遊戲；難易度可做適當選擇，速度也可快可慢，可雙人對決也可一人獨戰，您心動了嗎？跟我一起加入行列吧！

●蝦蟆



本人最近玩了一款遊戲—超級大富翁，老實講，並不是一款很好玩的遊戲爲什麼如此說呢？那就請您慢慢觀來

①音樂與音效：此 GAME 的音樂很怪，都會無聲無息，眞是△○#×…，而音效就很不錯，値得誇獎一番。

②畫面細膩度：在地圖方面，畫面很精細很棒，可是轉到事件畫面時，簡直有如天壤之別，慘不忍睹啊！

③遊戲流暢度：我想這方面是本 GAME 最令人所垢病，例如：決定步數時，用轉盤是個很新的創意，可是轉得太久了，受不了啊！還有別人的空地可以高價買回來，IDEA 不錯，但本來就慢的 GAME，益顯得緩慢。是在考驗玩家的耐性嗎？

綜觀以上，如能將音樂改善，則遊戲不會太沈悶，畫面不要只有地圖精細而已，應該面面俱到遊戲的節奏快一點，才不會令人沈不住氣，則此遊戲將會更令人喜愛！

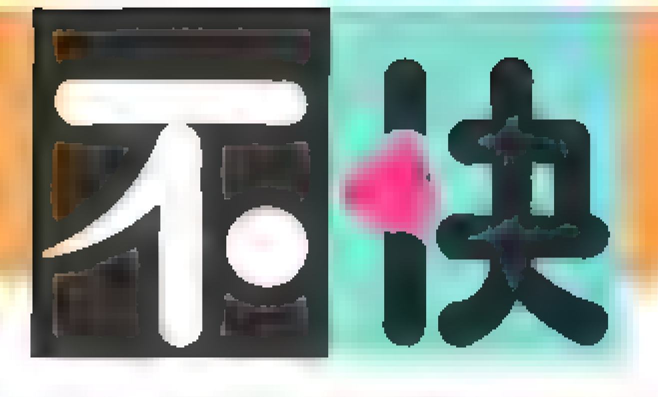
● David Tsai



自從玩了雙子星傳奇後，便迷上這種斜四十五度立體遊戲模式的 GAME，在軟體世界 76 共的 SUPER NEW FILES 中看到一個類似雙子星顯示模式的 GAME —十字軍，上面所附的畫面十分漂，亮所以我十分期待這個 GAME，78 期的軟體世界中看到這個 GAME 已經出了，馬上就狂飆去買了一套回來，裏面所附的手册十分完整精美令失更覺得物超所値，這也是我買原版遊戲的動力之一，所以希望各個遊戲製造商都能把遊戲手册做的精美並且完整，下面就來談談我玩這個遊戲的感想。

ORIGIN 這個號稱硬體殺手的遊戲製作公司，這次所出的遊戲當然免不了要求高級配備，最低配備是 IBM PC486/66、記憶體 8MB、2 倍速光碟和 30MB 的硬碟空間，而我的電腦是 Intel DX2-66、記憶體 16MB 和 2 倍速光碟，好險差點就不能玩這個遊戲了，但也由此可知我玩得非常吃力，當然遊戲進行時延遲是一定會有的，因爲它的顯示模式是 SVGA 模式的，現在就來講這個 GAME 的一些心得。

首先在音效方面，它支援全語音，而且音效逼眞，但支援的音效卡似乎太少了，它只有支援 SB 系列的音效卡，這對許多有其它音效卡的人可能比較麻煩，不過而我的是 SB PRO Ⅱ，所以可以正常的聽到聲音，有些人不喜歡用 SB 系列的音效卡是因爲玩遊戲時常有雜音，在這個 GAME 中也是有少許的雜音。遊戲的場景中有許多讓我驚奇的地方，例如：在你本身的動作方面有跳、快跑、蹲下、翻滾及持槍警戒，可以說一般眞實中的動作差不多都有了；而且敵人中彈倒地後會有如血柱般的流出。如果在屍體附近有爆炸發生，這個屍體就會被燒成灰，還有最教我吃驚的是當敵人被火箭炮打中或是他們附近發生爆炸，敵人身上就會著火，並且慘叫和奔跑，最後燒成灰倒地。做的十分逼眞，還有一種武器可使敵人化爲白骨，當然免不了慘叫一番，有時敵人著火奔跑時和他擦肩而過，這種感覺眞的很爽。但全身著火不是只有敵人才會發生，你在難度第三級和第四級中你也會發生，這使得這個遊戲更加眞實，在這個遊戲中有時你不只操縱自己，你可藉著終端機或其他東西



可操縱各種機器人，這使得這個遊戲更加精采。當然這個遊戲不是只給你一個任務就算了，在任務中也會有其他的事件發生，其某部份你也可以看到眞人拍的動畫。

其某部份缺點就是常常走某些建築物的下方或靠牆的地方（你看不到主角的那一面牆），你就比較難知道主角的情況和方向如何，這一點在雙子星傳奇中是比較難發生的，還有由於這是一個斜 45 度立體 GAME ，方位判斷比較不是那麼準，所以在芋些小地方，常常人會被卡住或人物位置在移動時會產生跳動，其實這也不是什麼大缺點，不管有沒有這些缺點，我認為我買這個 GAME 不後悔，希望喜愛玩動作遊戲的玩家，如果你的硬體有到達標準，也能買一套來玩。

●小爛



自從開始玩毀滅戰士 II 之後，就可以看到我雙眼佈滿血絲瞪著你，只差沒拿散彈槍。不過說眞格的，有時一些親戚朋友來我家玩，都不太願意拿出來玩。怕會讓客人回去睡不著 ?! 我有同學酷愛毀滅戰士，尤其是愛看敵人自相殘殺。一個月下來，他似乎變得有點暴力傾向。不過，我認為毀滅戰士還不夠血腥，若多加一些刺激的戰鬥畫面、血肉橫飛、怪獸臨死前的掙扎景像…這才過癮…

除了以上的見意外，在操作介面流暢度的表現上可說是相當順手。精彩的戰鬥畫面、刺激的戰術技巧，實在是相當吸引人！給你一個良心的建意，它是眞的很不錯喔！

●陳秉達



當初，我在雜誌上看到〝她〞時，在加上 CAPCOM 的名牌，就知道一定是一套不錯的遊戲，所以啊～一出版，我就十分火急的 GAME 買回來，灌入硬碟，經過了二十個小時的大戰，終於全破了，挖完了所有的密寶和所有的裝備。相對的：也得到了許多樂趣，但也有有許多事我無法忍受，現在要來吐一苦水…

首先，是那超級灌水的光碟，一片才約 25MB 的資料，而其中只有 5MB 的主程式，20MB 的試玩 GAME ，而光碟中也沒有 CD 音源，加上那看似六鍵而只有兩個可用的贈送 CDOMPAD 搖桿和那〝高貴〞的價錢，眞叫人火大！（我曾看過一樣的光碟，一樣的 CD 盒子，少了搖桿和包裝，而只賣 320 元，加上我買的 MEGA MAN X 內的搖桿背面有〝臺灣製作〞的英文字，眞懷疑代理公司有沒有在用心〝代理〞

而遊戲雖然已老，但是還是覺得很好玩，畫面動感，劇情不錯，音樂音效逼眞，人物造型漂亮，有多重捲軸…等。不過，缺點也不少，音樂音效太少，頭目少又 AI 太低，機關變化性太少，關卡太短，物品太少，裝備太少，是老 GAME 了，到了現在也沒加一些新東西，如：全程語音、更高的解析度、更多的頭目…等。

總之，這是一套又貴又好玩之部份華麗的高移植度 GAME ，大家想玩的話，可以考慮去買一套來玩。

●吳斌



在我玩過銀河飛龍之後，才發覺以前的遊戲所宣傳的精彩動畫和極佳的音效和銀河飛龍比起來根本就是小巫見大巫。因為我本身是星艦迷，在第三波尚未推出時，我就已經買了代理的原版遊戲。

當我載入遊戲後，眞的被嚇嚇了一跳，從來沒有見過一個遊戲，開場動畫做的如此逼眞，再加上配樂，眞的好比是在看電視影集；整個遊戲不管是在各方面都可以算是本年度最好的代表作。光是過場動畫和音樂就可值回票價，若你有一台電腦而沒有這塊遊戲，那實在太可惜了！

但這遊戲沒有缺點嗎？當然有，少了母艦分離的功能和動畫時在企業號上一閃一閃的紅色燈光；當然這只佔了非常少的部分，若要打個分數的話，沒問題，分數不是很高，只有 99.999 分而已。

●謝宜哲



披露二次世界大戰之機密檔案

親自參與恍如隔世的時空之旅

南極冰怪

PRISONER of ICE

「南極冰怪」，現在

非常中文訊息！

非常中文語音！

非常冒險情節！

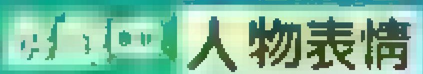
非常優秀遊戲！

全中文語音訊息 CD-ROM 版

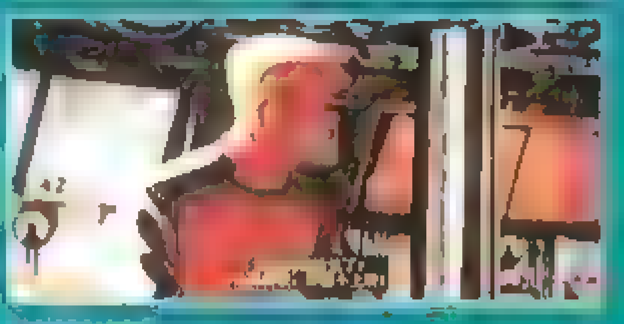


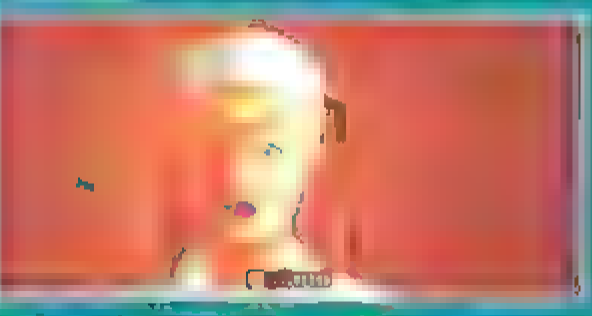
軟體世界













場景





運鏡















兼具養馬、馴馬、賭馬、票馬
未開放！先轟動！
好男好女的新養成遊戲！
來自國外經驗，從買馬、豢養、訓練、參賽、選材等策略一一呈現給您。
真人練馬師及騎師肖像、真馬奔馳及真實動畫的馬兒磨練過程。
數種體能訓練讓您增加馬兒的速度，體力及耐力等參賽條件，而馬兒也有放牧、泡溫泉等休閒活動及針灸之健康療法。
賭馬下注毫不含糊，相得準、買得狠，不僅不盡鈔票滾滾來，大亨排行榜也留名。
如真實賭馬般，有獨贏、連贏及三重彩等賭法，獎金也隨之不同。
物品衆多，全和馬兒有關，有各式馬鞍、馬鞭、馬蹄鐵、眼罩、韁繩及藥品。



數種功能之整合性娛樂大碟
馬場大亨
馬場大亨
Pro Audio Spectrum
SoundScape MIDI
Gravis UltraSound MIDI



燃燒の野球5
HARDBALL


身在大聯盟！心在大聯盟！棒球迷的最愛就在這兒！
☞全新廣角攝影機角度，可拉近，可遠眺，還有最大限度的好球帶視野，打者及投手的一舉一動盡收眼底。
☞從投手投出的球之旋轉角度及球上的接縫都清晰可見
☞有表演賽、聯盟賽、打擊練習、投球練習及全壘打比賽。
☞額外之夢幻聯盟大賽
－與12隊歷史上最強的隊伍再度對抗。
－回歸12座美侖美奐並有特色之老球場。
－老牌球員的統計記錄和舊照片昨日重現。
☞可決定球員去留，自由買賣，交易球員之功能依然存在，也可到小聯盟選秀。
☞專為熱情的棒球愛好者所設計之簡易操作介面，可調式的各項球場規則及狀況，還有從旁觀立場、親自以經理打理一切之身份及投、打者之觀點來看
Sports
WORLD CHAMPIONS!
SPORT ACCOLADE
軟體世界
智冠科技有限公司



中文版
英雄無敵
HEROES
中世紀の風
英雄の野望
本格古典派極正統角色扮演之作
來自魔法門的一個純英雄式故事
瑰麗無比的SVGA畫面。
龐大而意想不到的地圖探險。
由電腦操縱的詐砲敵人四方湧來。
奔走八方的征戰，包括計策性的佔
領、面對面施法及強硬的攻城戰。
數不盡的怪物充斥路途，
您要一一鏟除殺盡。
您扮演的是一城之主，控制城中戰
鬥人口的多寡將是征戰唯一憑藉。



遊戲天堂
Klik & Play
THE REVOLUTIONARY INSTANT GAME CREATOR
遊戲中附有許多遊戲範例，您可以修改或者重新發揮天馬行空的想像，自學指引方面以語音講述一個遊戲的形成大綱。
故事板編輯器上可開啟遊戲關卡畫面，由動畫等編輯選項。
關卡編輯器中是製作遊戲的主畫面，在此定遊戲的背　物件、動作及各項遊　料庫中有包羅萬象的天地萬物、人生百態
為您的物件注入追趕跑
遊戲的重頭戲，這裡自動"挑惕"遊戲製作中所有的不合理，並由您決定如何修改，包括動作的角度及碰撞的聲響都可調整選擇。
製作遊戲並不難 人人可為設計師
只要幾個步驟，一個奇妙遊戲即時可玩！
不用專業鑽營，一個設計大夢即可實現！
數學土撥鼠
人物的一舉手一投足都抓出來，您可決定其擺動或行進方向，使其更靈活。
圖像編輯器可自行在背景及單一畫面作顏色及形狀的修改，簡易齊全的各式繪圖工具，連小朋友也可輕易上手。
事件編輯器使已調整過的遊戲更臻完美，此處可以加入物品並逐一修正物件。
MAXIS
軟體世界
智冠科技有限公司

歡樂無限 笑料百倍

綜藝大進擊

陪你度過

漫漫長夜

摩西出埃及記的過程是記載於何書中

國父領導革命，首創的革命組織是？

綜藝大進擊



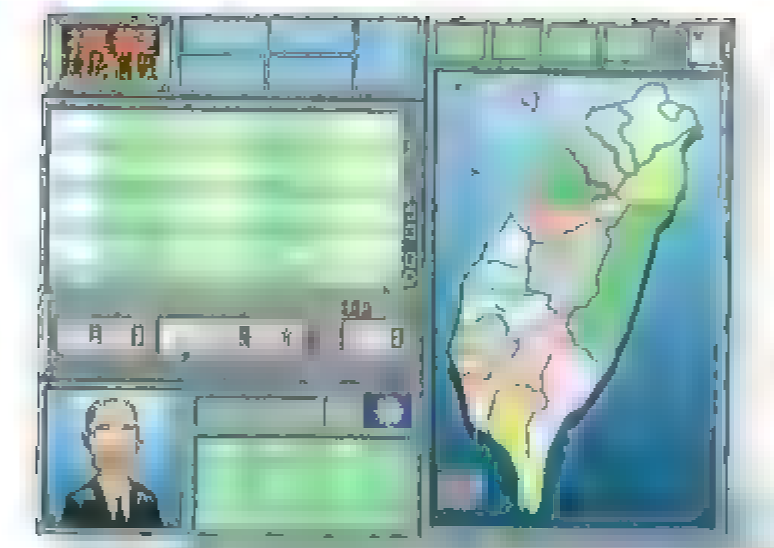
★花一個遊戲的代價，就可以玩到六個遊戲，很划算喔！
★遊戲人物以 Cute 版的造型登場。
★六大題庫，分別為藝術文學、史地、生活常識、自然科學、影視娛樂、體育運動和電腦知識，總共有上千題以上的考驗
★集各種益智遊戲類型於一身、變化豐富。
★可雙人進行、倍添遊戲樂趣。
★高解析美麗畫面及輕鬆活潑的音樂。
★五種難度等級。



軟體世界

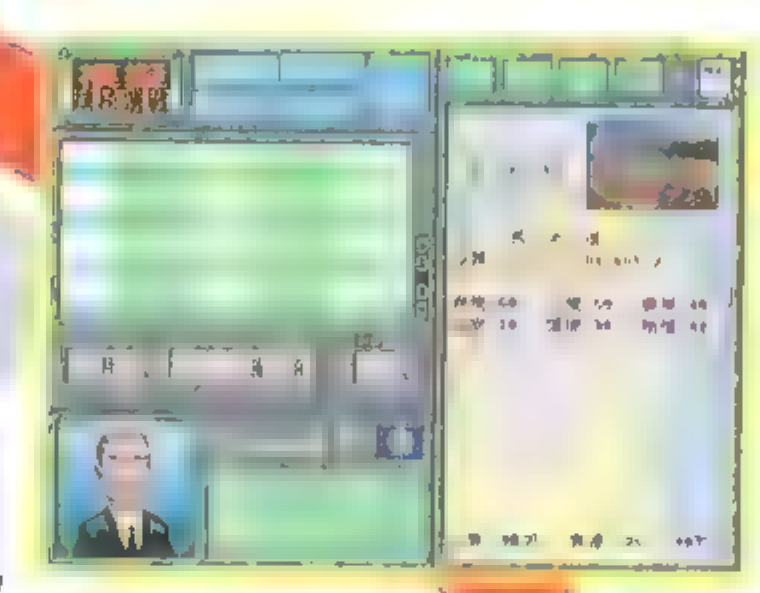
■高雄郵政 18-69 信箱
■台灣服務專線：(02)788-9293 (07)815-1991
■香港服務專線：(852)2729-2781

軟體世界 出類拔萃



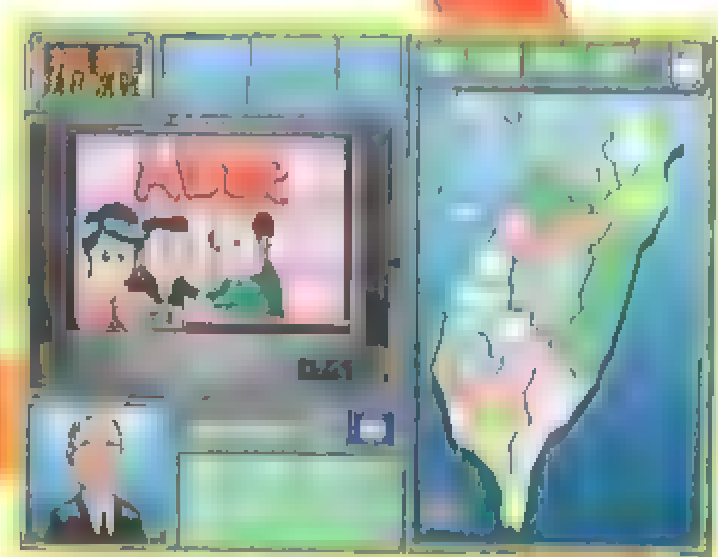
李連配、林郝配、彭謝配、陳王配…
我配、我配、我配配配！

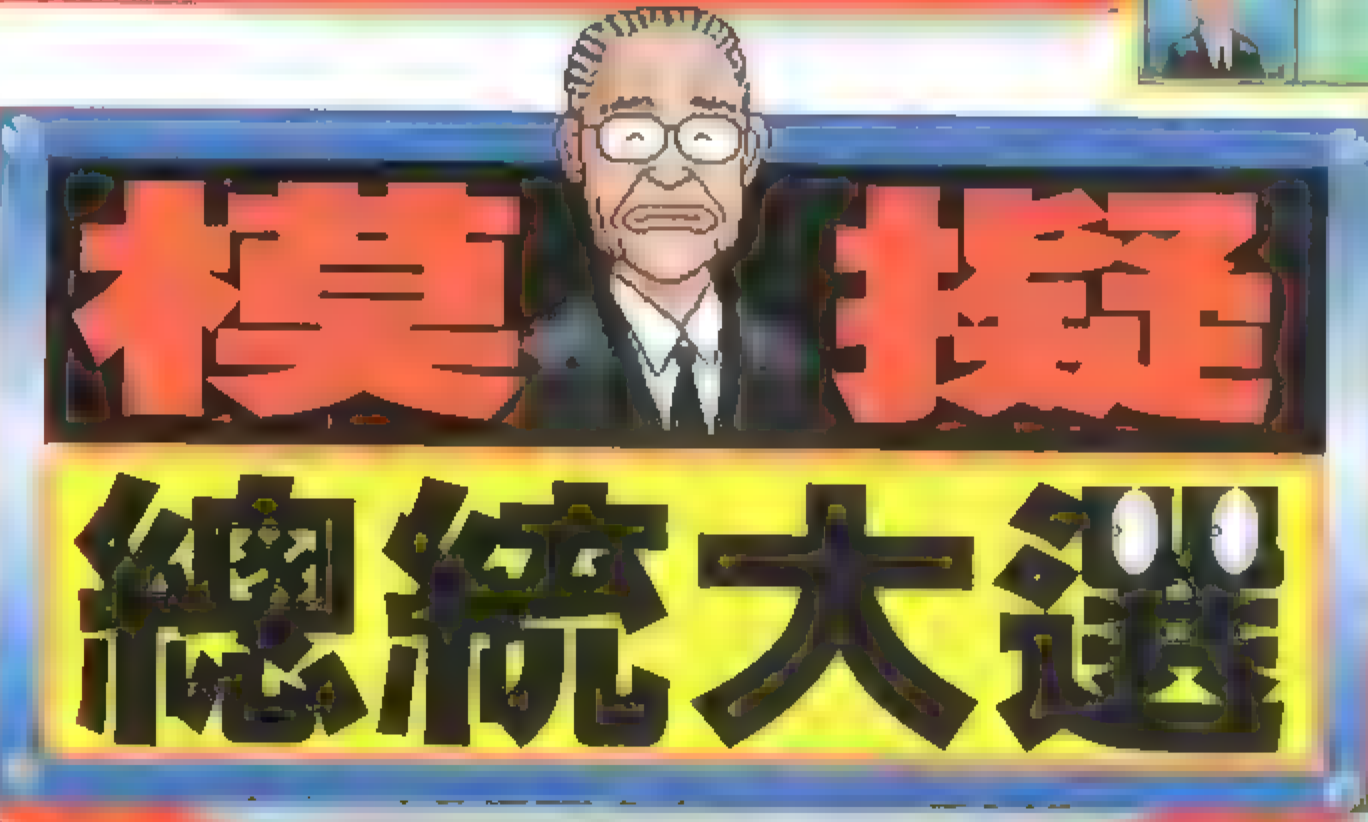
做總統大家有機會 ～啊-福氣啦！

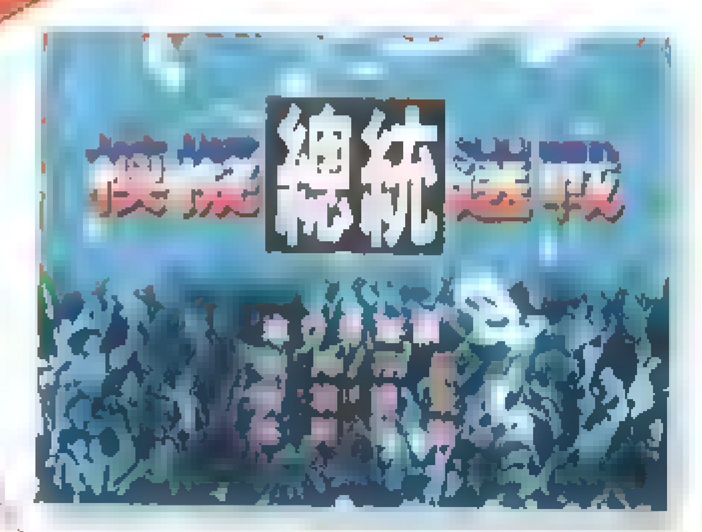


是統獨之爭？還是咖啡交流？
攸關台灣二千一百萬人的福祇，在此一戰！

不論你是國民黨、民進黨、新黨或無黨無派，只要你關心臺灣這塊土地，就不可錯過參與這次總統大選的機會，不要忘了你我都是歷史的見證人！







有人說政治是[illegible]的，然而對我們這些小老百姓來說，政治似乎是遙不可及的。
現在我們將獻給您這一套“模擬總統大選”，讓你扮演政治人物幕後的智囊團，選擇一位你覺的最有潛力的[illegible]，從[illegible]到造勢[illegible]，以及各種選舉謀略的運用。完整披露所有競選過程，讓你瞧瞧那些政客葫蘆裡倒底賣的是甚麼藥！

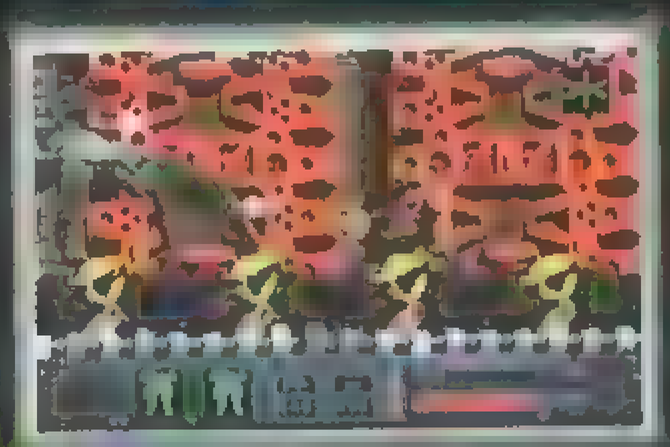


智冠科技有限公司　軟體世界 製作發行

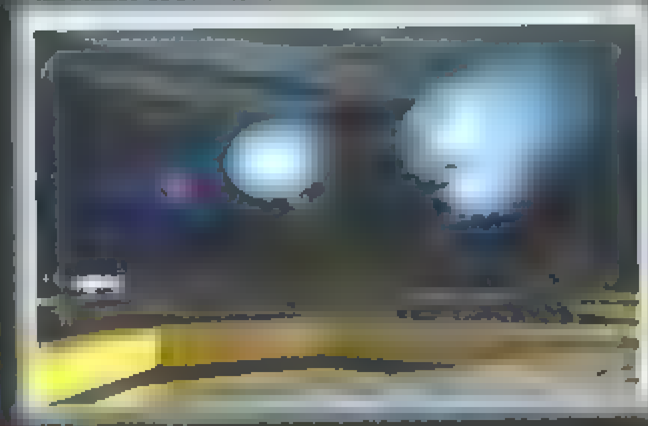




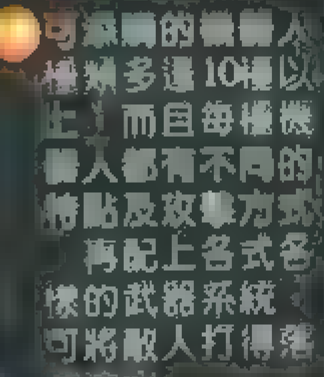
作打鬥畫面，瑰麗豪華的背景，再配上節奏明快的音樂及震撼逼真的音效，絕對敲動你的心，炸昏你的腦袋！



關卡數眾多，再加上速度流暢，讓你不愛它也難



數段劃時代的精彩3D動畫，讓你在緊張刺激戰鬥之餘，舒解緊繃的神經



可操縱的機器人種類多達10種以上，而且每種機器人都有不同的特點及攻擊方式，再配上各式各樣的武器系統，可將敵人打得落花流水







造型特殊華麗的天空之城

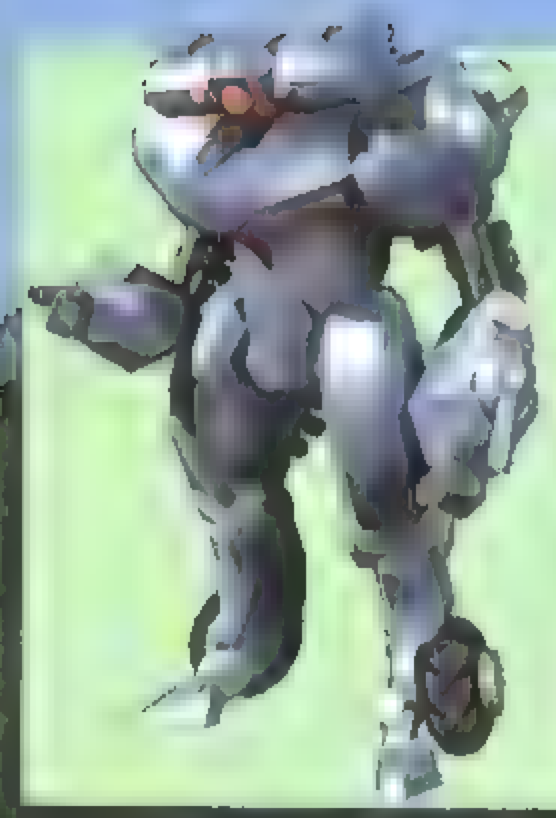


讓你一見鍾情的火爆動作遊戲
是可值得你花錢典藏的曠世巨作



大戰時期帝國制式的量產機型。此機型的特點在於其上方的兩門加農砲及厚重的裝甲，但速度較慢是其致命的缺點。

HTW-200型的警用機種，其特色為強化腿部的四個膠著爆彈彈匣。全身裝甲重量化，使它較適合作為防衛機甲。



帝國在大戰時期為挽回頹勢而致力開發的機種，但在未量產時便戰敗。它在速度及裝甲性能的表現上可圈可點。



最新型的開發機種，在其左右雙肩上裝備有蜂式火箭發射器。手臂改良為剪狀，可進行可怕的剪擊。



HTW-200型的量產機種，在大腿後方裝有威力彈匣，全身裝甲輕量化，但在速度上並無明顯改進。

大銀河物語

好評銷售中

機甲獵人

ROBOT HUNTER

好評銷售中

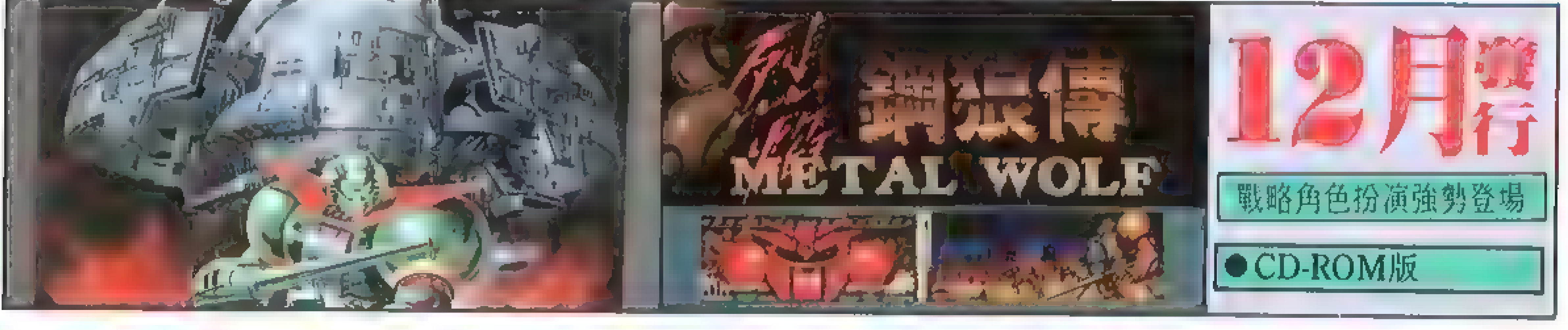
集字兌獎 雙重大贈送

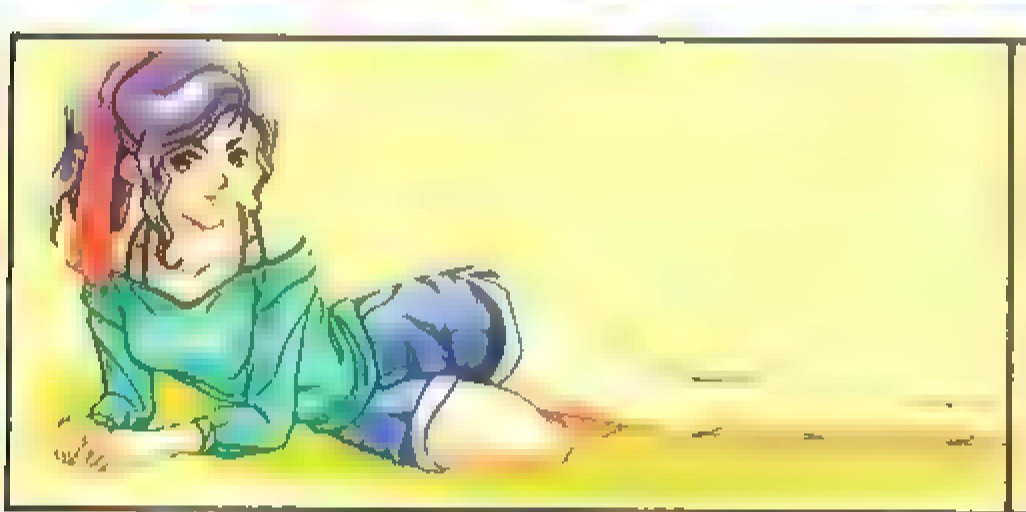
I 只要購買"大銀河物語"、"烈焰鋼狼傳"、"機甲獵人"、"綜藝大進擊"四項產品，收集遊戲內附的"智冠"、"科技"、"出類"、"拔萃"等四張貼紙字樣，並將貼紙貼於產品內附之集字兌獎卡上，寄回本公司，將可免費獲得軟體世界發行之原版光碟遊戲軟體一套（兌換獎品明細請參閱集字兌獎卡）。

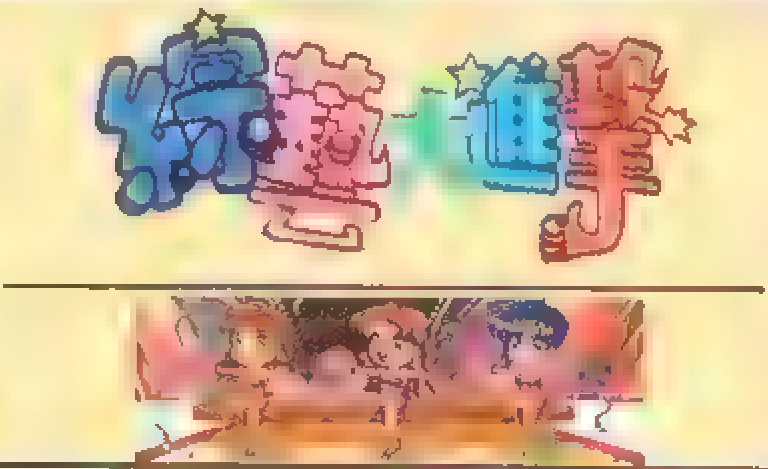
II 您寄回的集字兌獎卡還可以參加幸運大抽獎，有機會獲得：

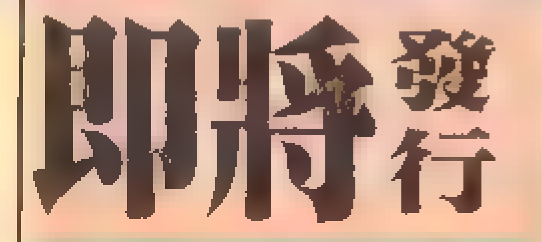
1. 亞洲綠色多媒體環保電腦壹部（FS 100V），價值 NT40,000 元，共 3 名。
2. WINDOWS 95 中文版壹套，價值 NT10,000 元，共 10 名。
3. 軟體世界及電腦遊戲世界雜誌各一年期，價值 NT3,660 元，共 100 名。

兌獎期限：自即日起，至 85 年 2 月底止，以郵戳為憑。中獎名單將公佈於軟體世界第 84 期三月號雜誌上。





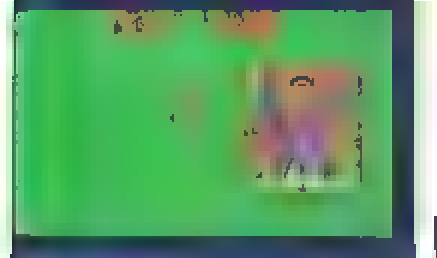






軟體世界
■高雄郵政28-34信箱
■台灣服務專線：(02)788-9293　(07)815-1991
■香港：729-2781

軟體世界・出類拔萃









的足球動作遊戲

超動感足球 ACTION SOCCER

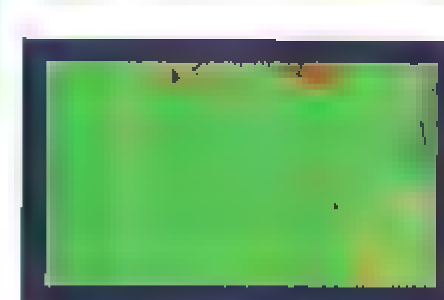
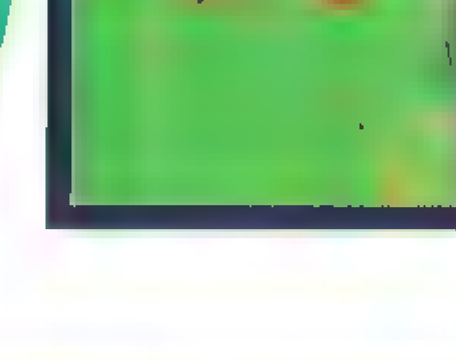
*可選擇 2D 或 3D 的場景畫面。
*超過 6000 張動畫圖形。
*共有 16 支隊伍供選擇，或者你也可以創造修改屬於自己的隊伍。
*共有 4 個不同的氣候變化，均會對比賽產生不同的影響。

*電腦會 30 多種比賽策略，別以為你能輕易擊敗對手。
*透過可愛逗趣的球隊造型、有趣的比賽實況報導及不可預期的爆笑事件，營造遊戲特殊的幽默風格。

盤球
搶球

傳球外帶頭頂球
各式各樣的足球絕招
招招動感十足
魅力一百



瞄準上市日期

CD-ROM版



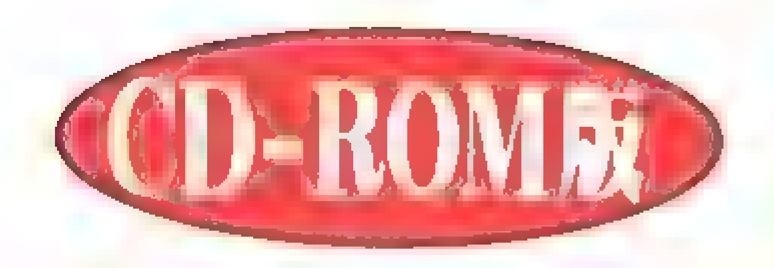
軟體世界

高雄郵政 18-69 信箱
台灣服務專線 :(02)788-9293 (07)815-1991
香港服務專線 :(852)2729-2781

軟體世界．出類拔萃



海底英雄

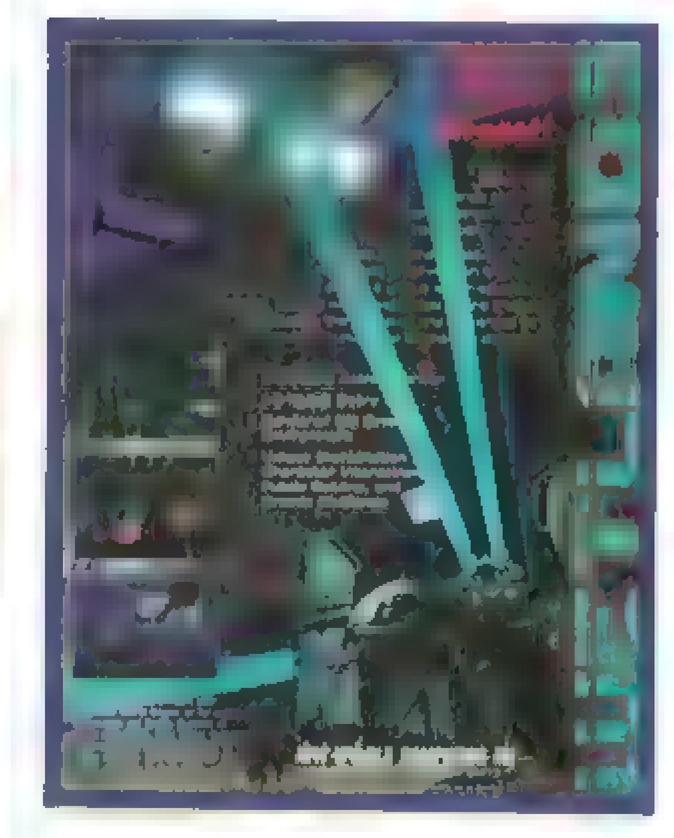


深吸一口氣，潛入水世界， 獵殺危險狡詐的罪犯！

- 電影式的動作震撼
- 誘人的劇情發展
- 3D 電腦著色的背景
- 角色互動，解謎，與動作挑戰獨特的組合

WETLANDS

NEW WORLD COMPUTING, INC.









你海底世界裡的唯一英雄，你的任務是阻殺具有毀滅整個行星系統的狂人。在追殺的路途中，你會用到各種不同的武器與科技，並且駕駛數架交通工具，包括噴射汽艇，攻擊轟炸艇，和單人駕駛的機型"海蛇"。敵人是致命而且可怕的，想活命並完成使命，得拿出你過人的勇氣與智慧。



軟體世界

- 高雄郵政 18-69 信箱
- 台灣服務專線 :(02)788-9293 (07)815-1991
- 香港服務專線 :(852)2729 2781

軟體世界・出類拔萃


緋王伝
II
喚汝等之靈 以緋王之名
終無常之契 令 形以現
沉睡冥界的魑魅魍魎倏而由遠古的封印中甦醒過來
魔獸的吶喊聲撼動了人間與天地之交
當名為緋王之劍承者重現時
鋒銳的星芒將再次劃破黑闇帶來光明之曜
CD版專用
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969
服務專線:(02)356-09


LIZARDS MAN
蜥蜴
超人
L-MAN
DOMO小組 轟狂 製作
漫畫授權
大然文化
大宇資訊有限公司

倉庫番 玩家總動員



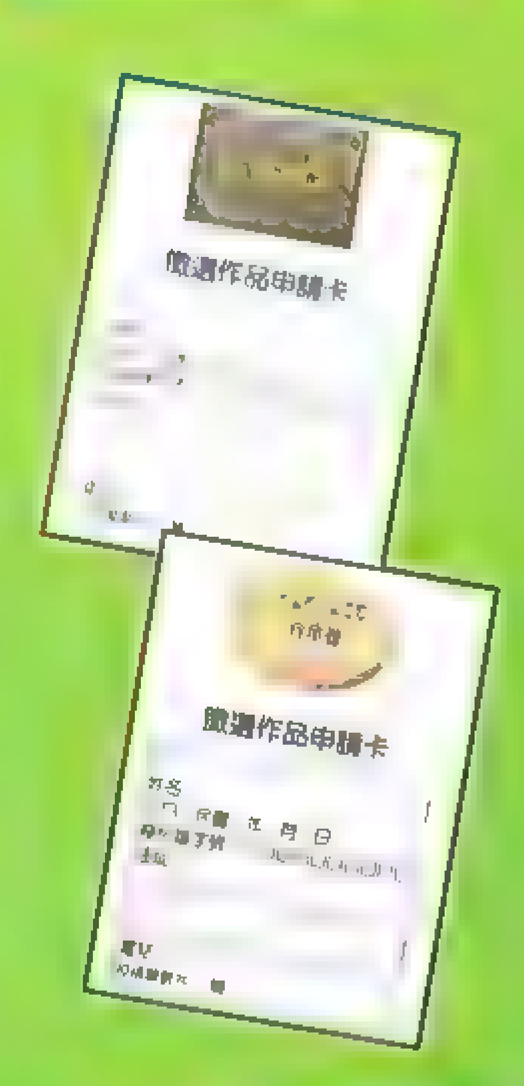








強力發售中！





- 凡本公司員工以外、購買本遊戲者均可參加。
- 徵選關數最多十關，為非抄襲的個人獨創作品。
- 剪下附於說明書上的徵選作品申請卡，詳細填寫後，連同附有 USER .STG\.TRA\ .SYM等3個檔的磁片，及利用附在封盒中的徵選作品繪圖用紙所繪製的完整地圖，寄「大宇資訊倉庫番小組收」，並請附上「徵選作品申請卡」。
- 入選者每關可獲NT$500獎金，不論入選採用與否，作品恕不退還，敬請諒解；來件以郵戳為憑，逾期恕不受理。
- 本活動期間至1996年7 月底止，入選名單將分兩梯次公佈於1996年3 月號與9 月號的「新遊戲時代」、「軟體世界」雜誌廣告頁，及該季的軟體之星雜誌中，另外並以專函先行通知本人。

新風格文藝武俠角色扮演遊戲

仙劍奇俠傳









仙劍奇俠傳不僅在畫面的處理極具濃厚的中國風味，連ＣＤ音源的音樂也頗具水準。劇中人物個性分明，遊戲的攻擊方式，無論是武器、劍術、法術都看的出設計者的用心程度。在國人自製的ＲＰＧ遊戲中可稱為極品，值得推薦。

太好了！「仙劍奇俠傳」終於出了！等了一年多・・・・祝：銷售量不斷突破！

'95 8.16

畫面好、音效佳・・・嗯、嗯、還有・・・這個・・・

封面畫的好・・・賣的更好！

1995.8.16.

單就遊戲畫面來看，雖然不算是超級華麗之作，但從人物造型、場景質感和各種配色來看，美工確實下了不少功夫，頗具實力。尤其仙術和聯合攻擊等招式的表現，都有很好的臨場感和美感，我喜歡！

總括來說，「仙劍」可說是國內近期的一部名作！以國內有限的市場能夠製作如此認真的作品，實在難能可貴。如果你希望國內ＰＣ　ＧＡＭＥ能夠發揚光大，除了善意的批評外，也應該有實質的支持，像「仙劍奇俠傳」這部作品，絕對值得我的支持，你呢？

AMIN.

光碟版、磁片版全省熱烈發售中！



服務專線：（02）356-0955

ARMOUR 捍將防毒系統

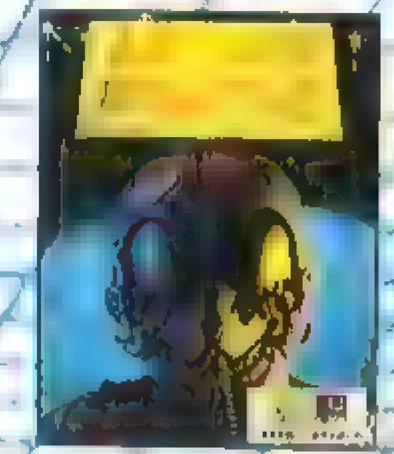
美國國防部現役防毒軟體

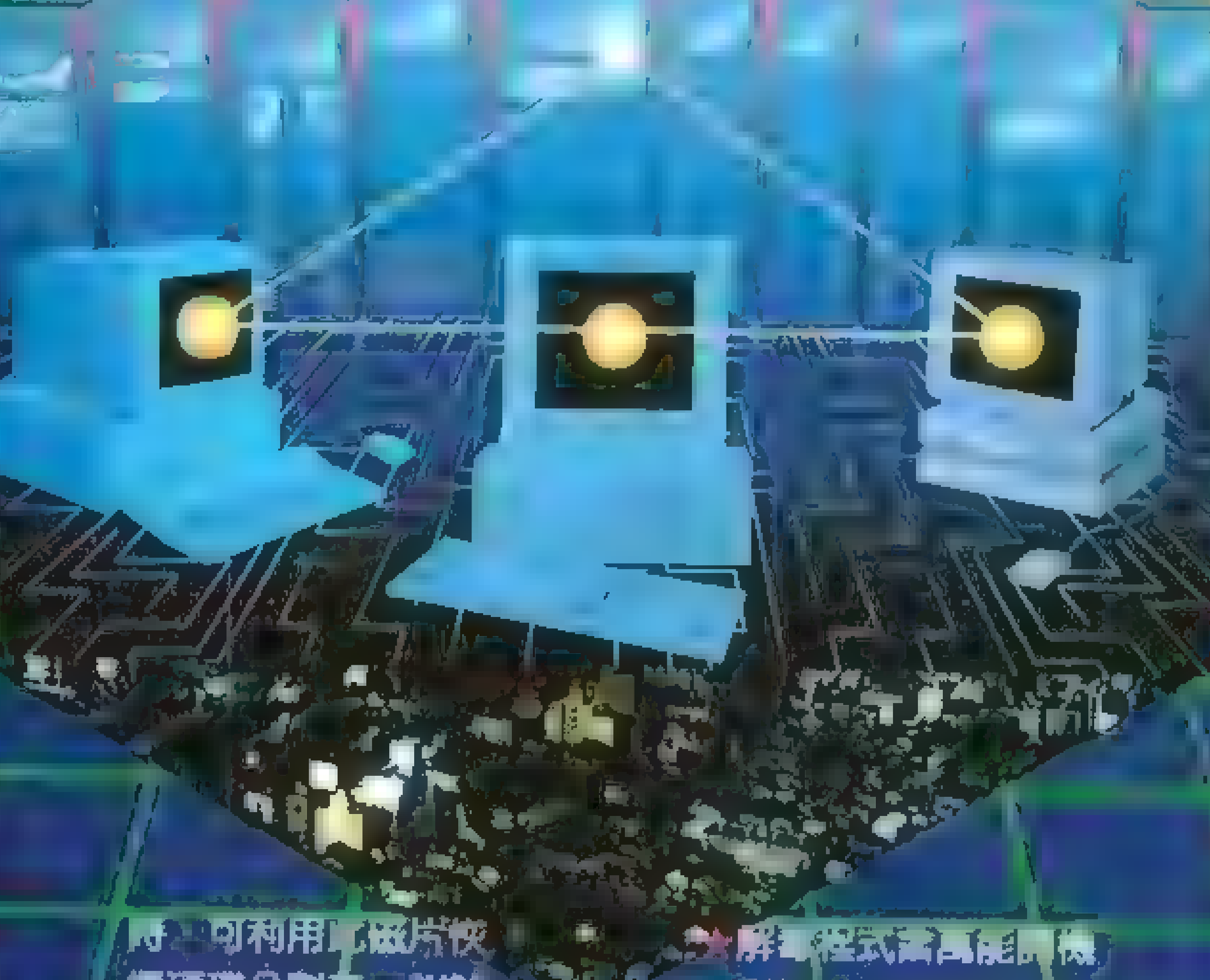
【捍將防毒系統】通過美國國防部最嚴格的要求，並指定購買高達 150萬套。現在您即可擁有與美國國防部相同的保障。

經由挪威、馬來西亞、中華民國、美國、德國、法國、新加坡等國的防毒專家共同努力，研發出最先進的防毒軟體，並通過最權威的國際電腦安全協會(NCSA)認證合格。

NCSA CERTIFIED

★國際電腦安全協會認證合格





★長駐偵毒模組最先嵌入系統中，能線上自動偵測並清除長駐型及開機型兩種病毒，正確率最高且不降低系統的執行速度，在WINDOWS下長駐偵毒模組仍可正常運作，並可預定掃描時間。

★可掃描超過7500隻以上的病毒，並有效清除1000隻以上的病毒，且不斷增加中。

★超強電腦保全功能

◎開機磁區守護程式：開機後立即比對開機磁區，確保系統正常運作。

◎偵除未知病毒程式：偵測並清除未知型病毒，恢復檔案中毒前的原貌。

◎緊急救援系統程式：當硬碟因故無法開機時，可利用此磁片恢復硬碟分割表、CMOS、開機磁區等重要資料；全中文顯示，不再因不懂英文指令而毀壞硬碟。

★解毒程式高能開機引擎，可清除任何已知及未知的開機型病毒。

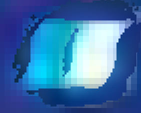
★可掃描或清除檔案型、開機型、組合型、隱藏型、WINDOWS的病毒、記憶體長駐型及最新的變體引擎和病毒產生器所製造的多形病毒。

★在單機下可掃描網路上的磁碟機，並可直接掃描 ARJ、ZIP、LZH.等九種壓縮檔案，方便個人於 INTERNET及 BBS檢查所傳回之檔案。

★精心設計的中英文操作介面及線上輔助說明，讓您在使用上更為方便。

★線上中英文病毒資料庫檢索，可立即顯示病毒種類及其感染途徑。

★可從大宇公司新的遊戲或透過 BBS，免費方便取得最新的防毒碼。



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號9F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969

系統開發：NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS /RE SOLUTIONS (M) SDN.BHD

總代理：

兼具休閒及特殊用途的五術軟體

電腦鐵嘴二代

光陰魔術師

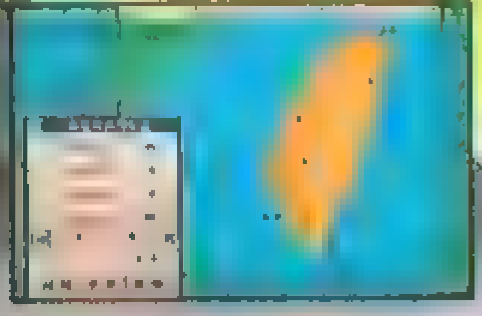
支援Windows 3.1及Windows 95中文視窗版

功能特色：

◆ [illegible] Windows [illegible] 合人性化的介面設計。

◆ 在實質的應用面上，可幫助您產生中、西式電子萬年曆，利用電腦運算處理的結果，在經比較後，祂的精準度比市售的萬年曆書籍，更可靠；並可在列印出來後，成爲一本精美的萬年曆書冊，甚至做爲書商排版之用。同時提供【血型星座分析】、【宮度式算命術】、【袁天罡秤骨神數】及【鬼谷算命術】等術法之評論，更包含多本古經文的【八字評斷】及【日干支斷婚姻】等之應用。

◆ 無等待即時換算顯示，可推從民國前36年到120年間的陰陽曆數、四柱(八字)生肖、星座及星期數等等。

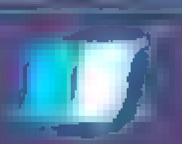




◆ 專業的季節性及區域性之時差調整，祂特別適用於台灣地區的節氣換算，是有別於以往所用之北地方的經緯節氣換算結果。

◆ 配合上中下三元花甲年數之設計概念，可讓您同時開啓 180個觀視窗，每個觀視窗皆有編輯、儲存及列印等功能。尤其提供了一個貼心的資料庫管理環境，可讓您記錄周遭親戚朋友的生辰資訊，或幫喜愛蒐集特殊生辰八字的同好，做爲快速檢視用途。

◆ 這是一套兼具休閒娛樂及特殊用途的工具軟體，您將可利用以上功能創造出一個屬於您個人的五術世界。



大宇資訊有限公司

服務專線：TEL (02) 356-0955


龍門防毒系統
最佳掃毒與解毒的專家
一次購買，終身保固，永久免費更新
可支援DOS，Windows，DESQ等多種作業系統


unalis
THE MONSTER
FRANKENSTEIN
科學怪人
世上最驚悚的浪漫名著！
自命為神的瘋狂科學家，
與獲得新生的拼湊肉塊，
交叉的命運準備世人提出無限的警惕！
■支援Windows V3.1與Windows 95
■提供640*480，256色精緻畫面與全程語音
■將瑪麗．雪萊的原作加以重新詮釋
■由「剛果」一片中的名演員Tom Curry跨刀演出
unalis CD-ROM
松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

UNALIS

絶地大反攻2

STAR WARS
REBEL ASSAULT II

兩片光碟價售890元全省經銷中

全新的太空作戰
全新的故事劇情

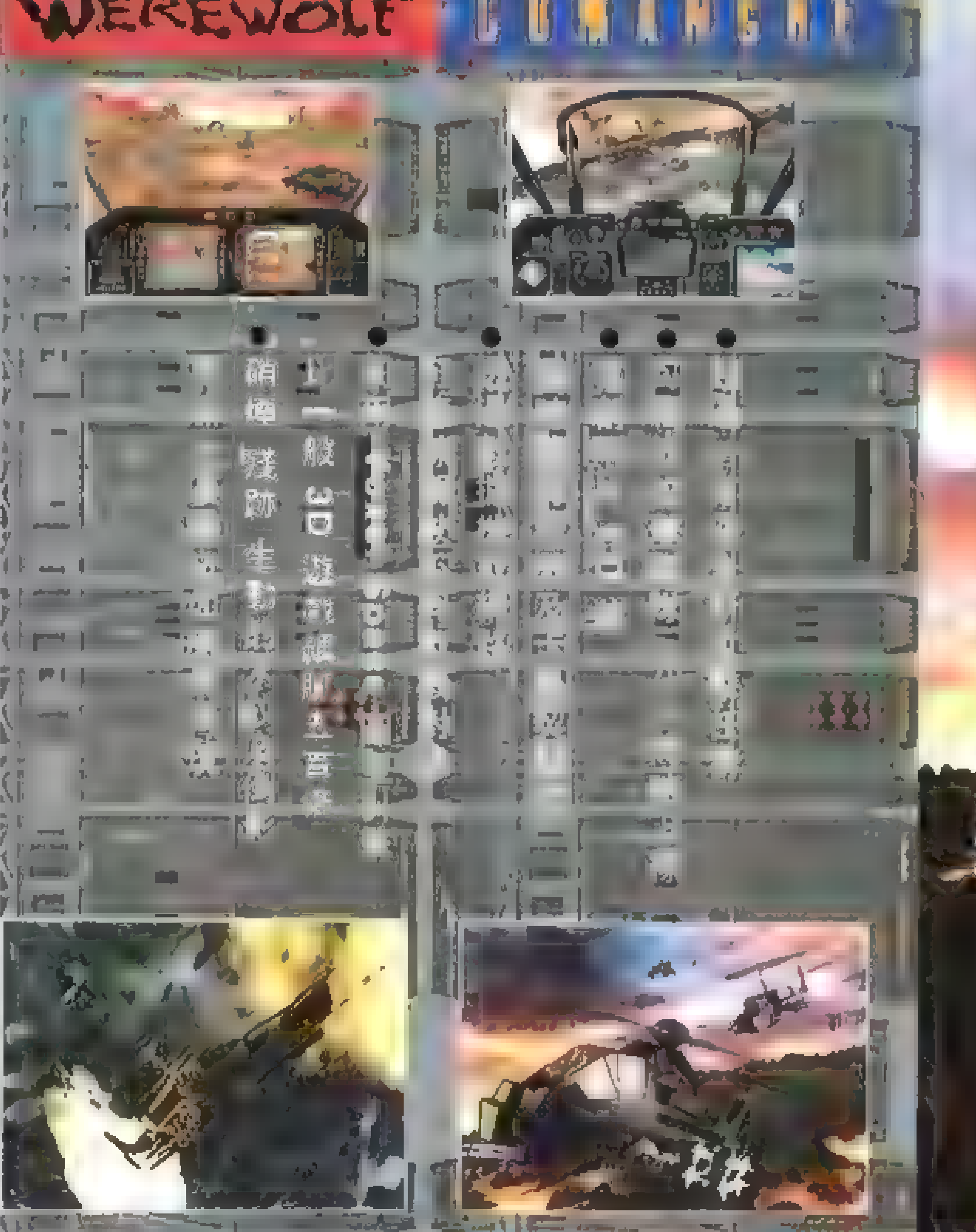
STAR WARS

更陰險的對手 更刁鑽的任務
與未知的帝國進行一場保衛聖戰

松崗電腦圖書資料股份有限公司

UNALIS CD-ROM

TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

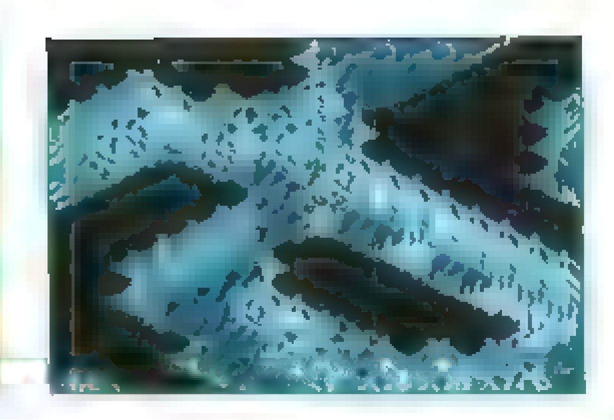
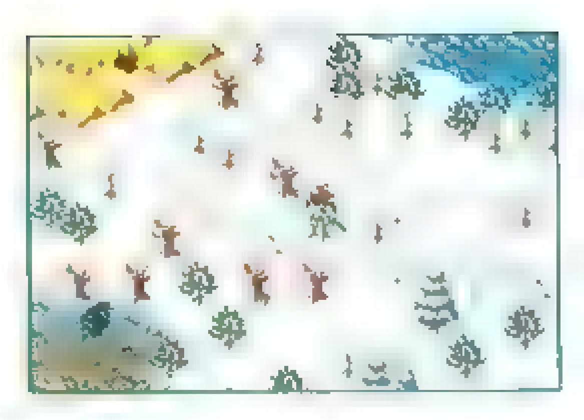




最好的朋友 即將成爲你致命的敵人

收拾起你毛骨悚然的顫抖
緊握住冰冷的操控握把
最殘酷的作戰即將開始



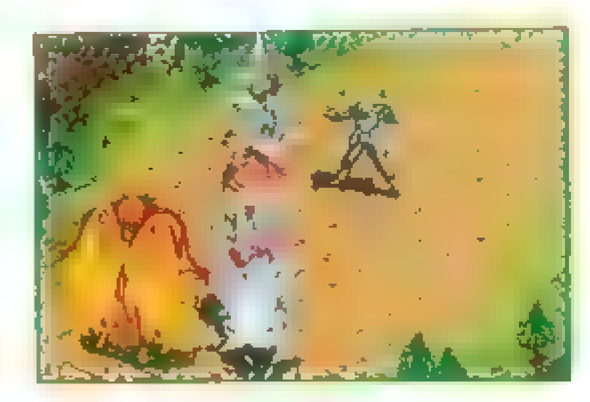
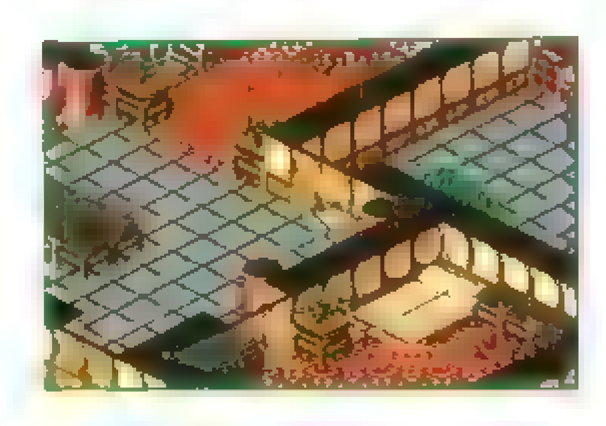
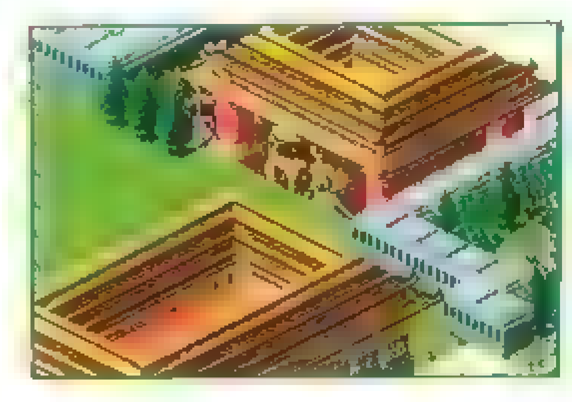



一套幸福滿點、熱情洋溢的美少女ＲＰＧ精典之作！

天使任務

限18

來自天界的愛情天使邀請您一同參加這一趟充滿激情、誘惑與浪漫之旅，您準備好要赴約了嗎？



鷹揚資訊 台北市昆明街２２２號１１樓電話(02)389 0620傳眞(02)3890664
YING YANG INFORMATION郵政劃撥18411570戶名：鷹揚資訊有限公司，請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話

敬告所有戰士：

這場為爭取自由而展開的戰爭，我方正規軍已全面陷入了苦戰，國家存亡危在旦夕。為了逆轉情勢，我們需要一群勇敢的自願軍：駕駛新型機甲，深入敵方進行突擊行動。

來吧，孩子們！國家需要你！

戰區最高指揮官

終極任務Z

ULTIMATE MISSION

●數十種的各式機件，供您任意裝配您想要的各種戰鬥機甲。

●採 45 度 3D 視角的表現方式，加上刻畫逼真的戰場地圖，讓您更具真實感。



●真實的戰鬥模式，直接於戰場上即可進行戰鬥，省略您等待戰鬥視窗的時間及千篇一律的戰鬥動畫。

●高自由度的戰略地圖：您可於地圖上設置各種障礙物，或修復遭破壞的地形以利通過，更可任意的轟炸戰場上的任何東西：包括大樓、樹林、路橋、車輛．．．讓您充分體會什麼是「滿目瘡痍」的戰場。

絕對逼真！
絕對立體！
絕對流暢！

絕對不可錯過的
超級戰略大作！

鷹揚資訊
YING YANG INFORMATION

新新人類遊戲方式

head ON

徵名

產品特色：

- ○臨場感逼真之兩人遠方連線遊戲
- ○與熱門之 PC Game 完全相容
- ○即插即用
- ○邊玩邊聊
- ○最新的 DSVD 通訊技術（ Digital Simultaneous Voice and Data ）
- ○ Data／Fax Modem 及對話功能
- ○能上 Internet ， www ， BBS
- ○附 Bitware™ 、 SLIPNET 、 PlayLink 、 BizLink 、 PhoneLink 等通訊軟體
- ○附耳機麥克風及含多種流行電玩遊戲之 CD 片
- ○中文手册

free upgrade to 28.8Kbps

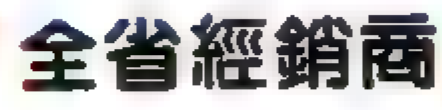
see details inside

徵名期間特價 NT$5300（未稅）
劃撥帳號：31295912
劃撥戶名：張志華

小小金額可同時獲得 Modem/Fax/Data/Voice 及 Game 的功能，絕對值得啊!!心動不如馬上行動!!

參加者請將[illegible]地址、聯絡電話[illegible]詳細書寫於明信片背面[illegible]台南市東門路[illegible]段226巷83號[illegible]特加國際股份有限公司收，即可[illegible]採用者可獲獎金 NT$5000[illegible]20名可得獎品[illegible]份
截止日期：85年2月15日（郵戳為憑）

特加國際股份有限公司





台南市東門路三段226巷83號　電話：（06）2907007　傳真：（06）2904066


98
精品店
☆圖文：GRX☆

嗯，從 58 期開始，整整連載了 24 期耶！

真是令人高興啊！咱們精品店滿二歲了呢！

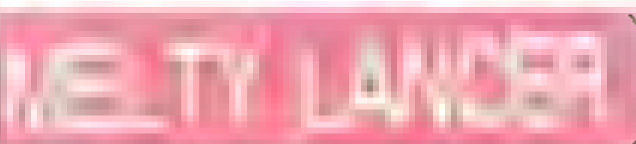


謝謝大家這陣子來對精品店的支持與關心，噹噹與鈴鈴真的很感謝大家…（店長也是）

以後，還請大家繼續給予精品店支持與指教哦！

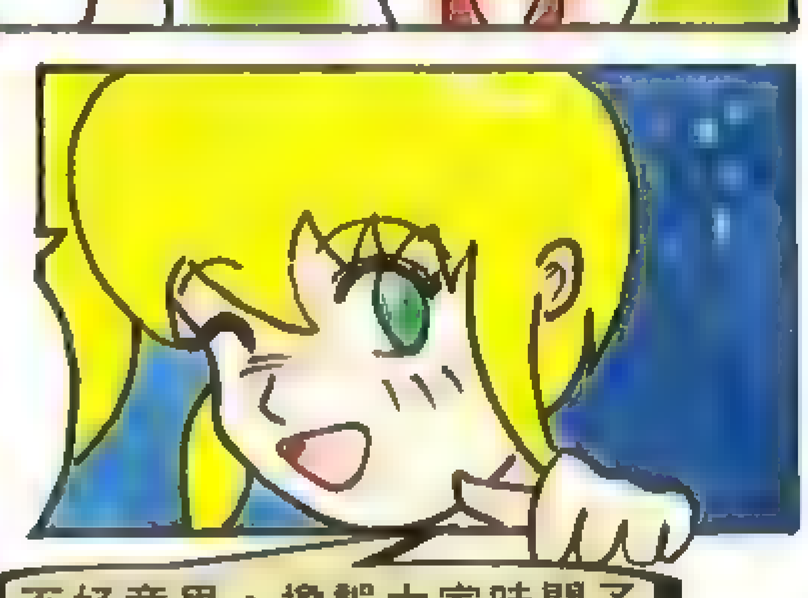








Shine



不好意思，擔誤大家時間了，請到店裏來逛逛喔！



妖獸學園



サークルメイト

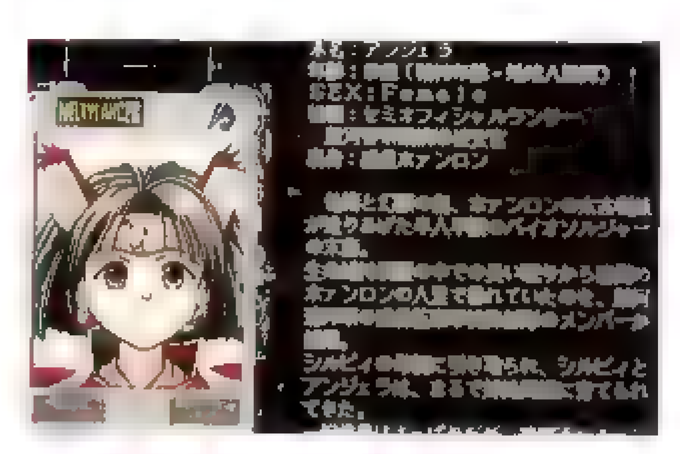





MELTY LANCER

●所須配備：NEC PC9801 VX 以下　●HDD：支援
●滑　鼠：支援　●音　源：FM 音源

這回，精品店中首先要爲大家介紹的是一款由 TENKY 製作，ブレイズ發行的 RPG 式養成遊戲－ MELTY LANCER 。



詳細的隊員介紹（請注意年齡一欄！）



這裏便是 GPO 本部



英氣煥發的銀河搜察官

MELTY LANCER （以下簡稱 ML ）的故事背景設定在未來銀河系中。身爲指揮官的玩家必須率領數名銀河警察機構（ GPO ）之女搜察官，在人工島〝イースタンメトロポリス〞上維持秩序並對抗宇宙海賊組織。嘻嘻，其實這故事倒是和麻宮騎亞的魔法陣都市有許多相似之處呢。



戰鬥畫面之一景

和一般的養成遊戲一樣，在 ML 中玩家必須安排手下各女搜察官的職務與訓練。當然，這些都會影響女搜察官的各種相對屬性。如巡邏會增加搜索能力，演講會增加學術能力，武術訓練會增加攻擊力與防禦力等。等到女搜察官的屬性到達一定水準的時候，玩家便可以指揮她們去〝辦〞一些比較大一點的案子，如逮捕宇宙海賊的大頭頭，及異次元的入侵者等。



到政府機構去進行宣傳任務



各搜察官屬性一覽表

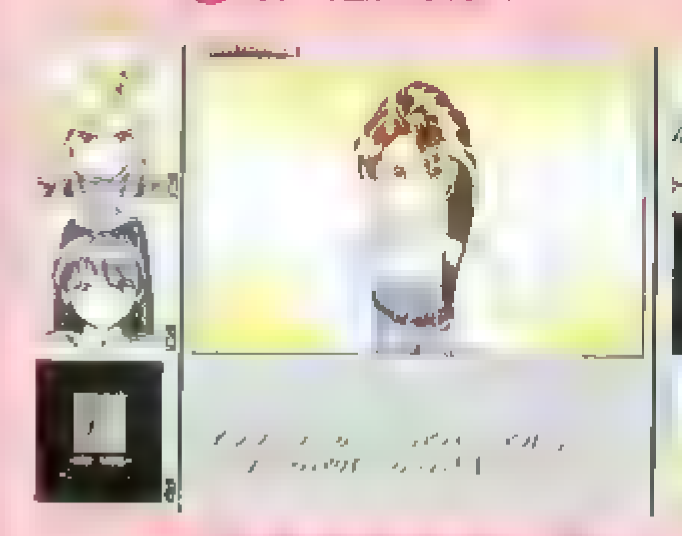


會令人誤以爲是小學生的搜察官

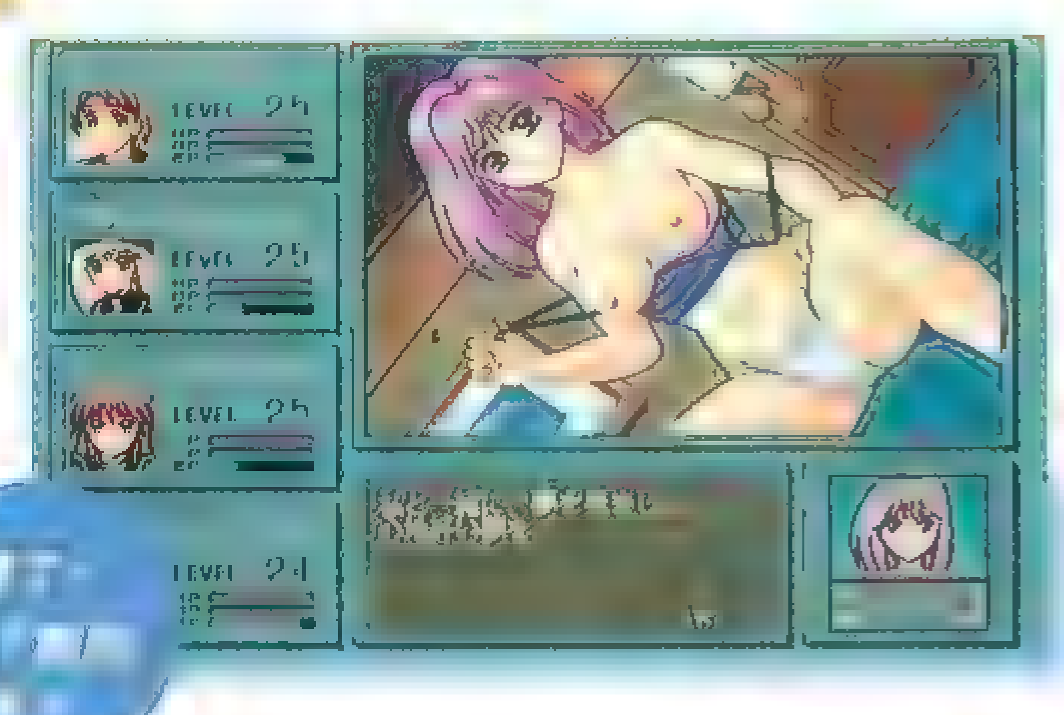
不論在畫面或介面上， ML 的表現可說是相當出色的。雖然其角色全都是美少女，不過她可不是個 H 遊戲喔！



壞人出現啦！



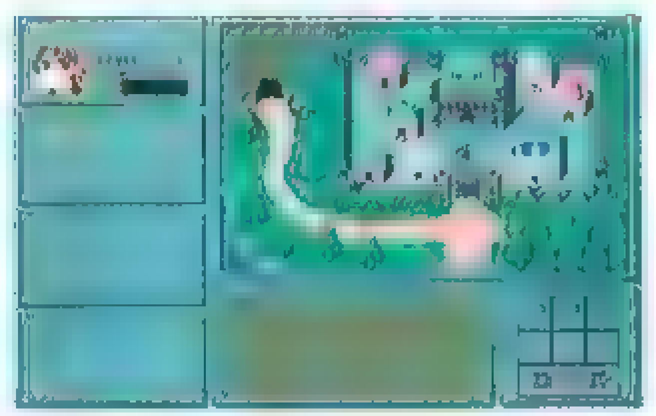
故事劇情對話一景（人物的表情很豐富哦）



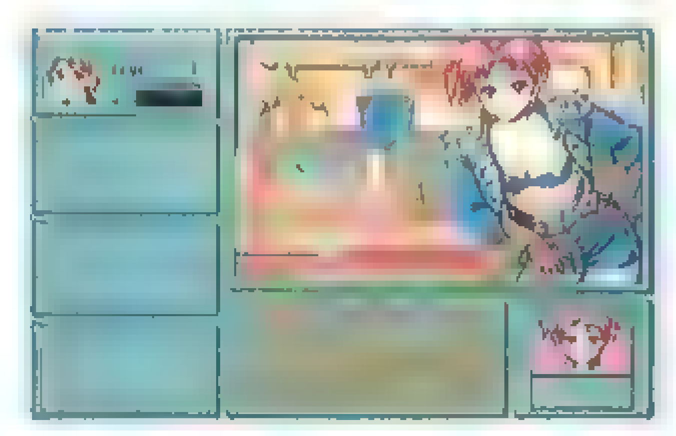


●所須配備：NECPC9801VM 以下　●HDD：支援
●滑　鼠：支援　●音　源：FM 音源

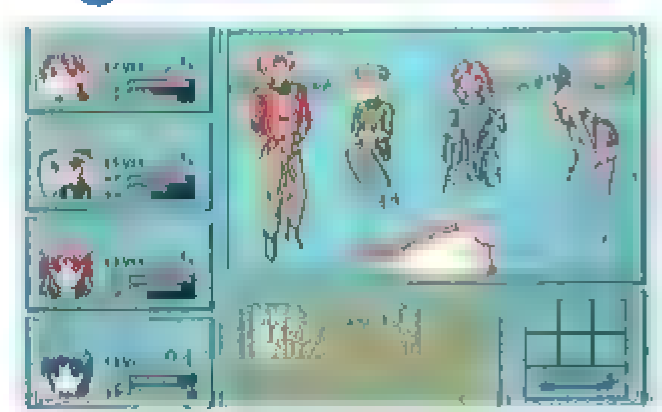
這款標榜著 FANTAST RPG 的美少女角色扮演遊戲，是由ドット企劃發行的。其實不論是就類型或型態上來說，Shinc 都可算是一個蠻標準的平面三D式地下城探險 RPG （有一陣子這類 RPG 在 98 上蠻流行的）。



這便是遊戲的主要也是唯一的城鎮畫面

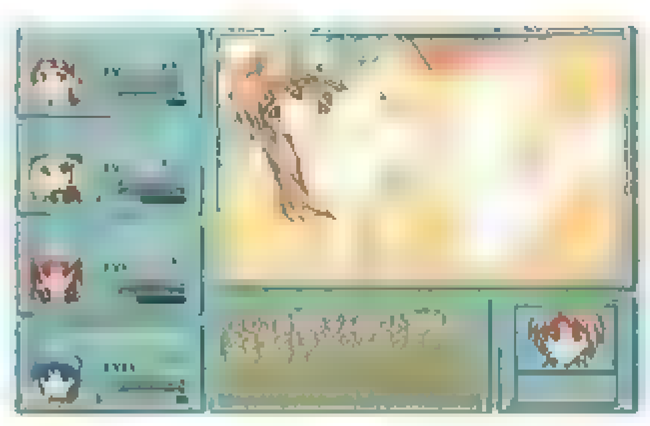


可愛的武器店店員小姐



所有隊員齊聚一堂

和一般〝逛〞地下城為主的 RPG 一樣，Shinc 可說是沒啥劇情可言，反正給您一座補給用的城市，再外加一座 N 層的地下城便可。當然了，由於本遊戲是屬美少女遊戲，所以全城所有商店的店員及 NPC 隊員自然就都是女的囉（就差怪物和國王不是女的）！至於整個遊戲香艷的探險過程，相信玩家們應該不難想像吧！



美少女遊戲中常見的場所－風月場所



令人心動的出浴圖



收集到滿載的 H 圖！（哈哈哈，厲害吧）

不過 Shinc 有一點可說是創下美少女遊戲史上前所未有的記錄，那就是遊戲中美少女圖型是以等身大的比例所繪製的（所謂的等身大便是一比一尺寸），其一個美少女全身大概共長達八個螢幕吧！不過由於遊戲中捲動螢幕的速度並不是很快，所以在 Shinc 上看美少女圖時，可是要有些耐心的喔！



遊戲中最讓人吃驚的等身大美少女



妖獸學園

●所須配備：NECPC9801VM 以下　●HDD：支援
●滑　鼠：專用　●音　源：FM 音源

這是一款改編自動畫卡通〝妖獸學園LA・BLUEGIRL〞的美少女 AVG 遊戲，由 DEZ SOFT 所設計發行。該遊戲在美工畫風上，可說有其相當獨特的風格與特色。



看似平靜的學園教室



遊戲中場景刻劃得相當不錯

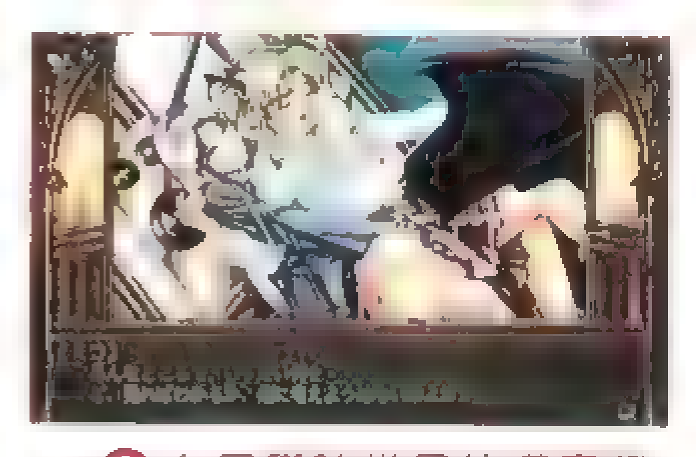


真是讓人不氣味的笑容

〝妖獸學園〞這部卡通 OVA 是H動畫界大師〝前田俊夫〞最近的一部作品，該大師的作品如〝超神傳說〞系列等，一向是以妖獸＋美女＋暴力＋血腥聞名；而這部〝妖獸學園〞則主



名菜之一－－火烤妖獸



女子學院常見的名畫面

要是敘述女忍者〝美童〞以家傳之巫女力量，對抗淫界妖魔的故事。除了大師慣有的妖獸與美女外，該作品亦加入了不少笑料與情感。可說是 H 卡通界中相當

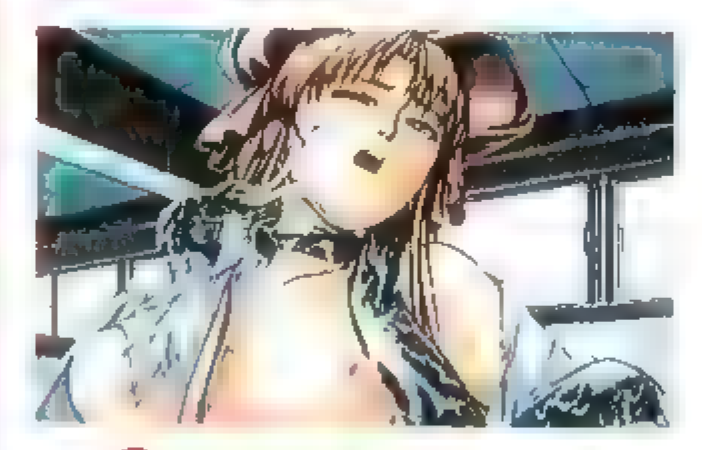


女子體操部之一景



遊戲女主角－美童小姐

知名的一部作品。



和妖獸格鬥的女主角
（好像是一面倒吧？）

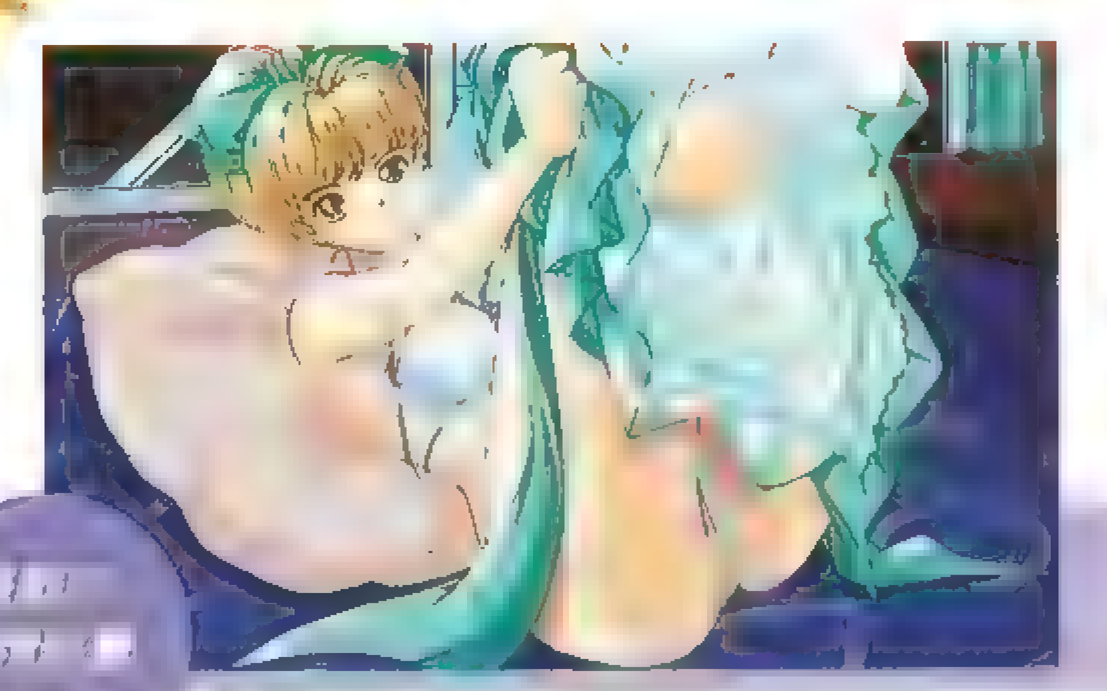
可惜，妖獸學園這款 98 上的遊戲，不論是在畫面或移植度上，都可以說是和卡通版本相差甚遠。首先其劇情在和卡通上的故事不一樣，而寫實派的畫風也和卡通上的可愛畫面完全相反，不過這點倒是和漫畫版本的妖獸學園蠻接近的。或許，遊戲是以移植漫畫版本為出發點的吧！



[illegible]的學園教室



多美好的結局啊！



サークルメイト

●所須配備：NEC PC9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑　鼠：支援　●音　源：FM 音源

サークルメイト是一款由〝ポンぴいポンポン！〞（什麼怪名字嘛，蛋卜派公司？!）所設計發行的正統美少女 AVG 遊戲。不過，雖然說是美少女 AVG 遊戲，但該遊戲可是留給店長相當深刻印象呢！



遊戲的對話畫面

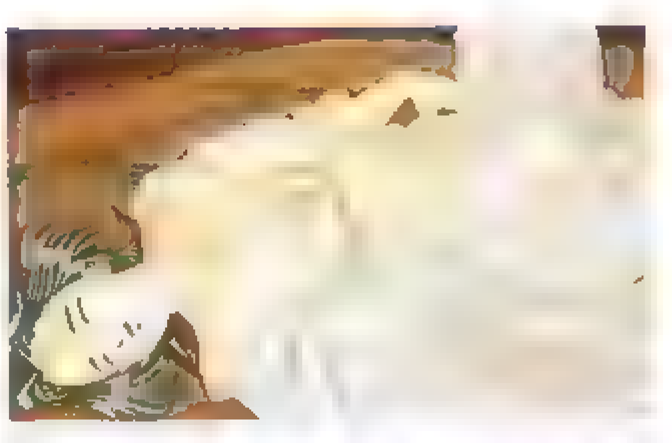


白色窗簾＋白色床單＋全身白色的護士



鄰家的可愛小妹妹

話說有一天週末晚上半夜十二點，店長照慣例備好吃的喝的準備大玩一場。雖然將サークルメイト（以下簡稱サト）放入磁碟後，首先印入眼簾的是一張滿

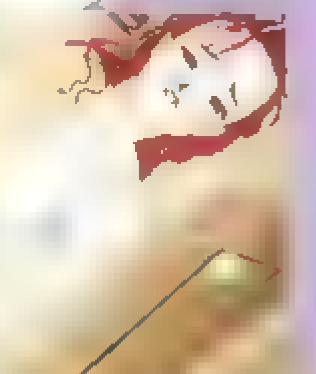


夫人，夫人，你身體舒服嗎？



請別誤會，她只是腳痛在揉腳而已

點的 H 圖，可是當店長按下滑鼠鈕後，緊接著卻出現一張 1/4 螢幕的小圖～一個人提著一個不明東西漫步在鐵道上。接著畫面一切換，原來那人手裡提著的是



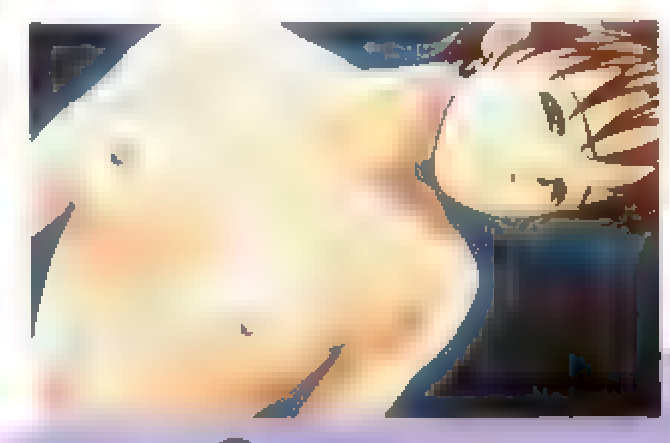
喔塞！這下太火辣些了吧



在公車上被性騷擾的男主角

一個女孩子的頭。這時遊戲還特別爲那個血肉模糊的頭來了全螢幕的特寫呢！眞是的，就這樣一個美好晚上的氣氛就都給破壞光光了（還差點吃不下東西呢）。

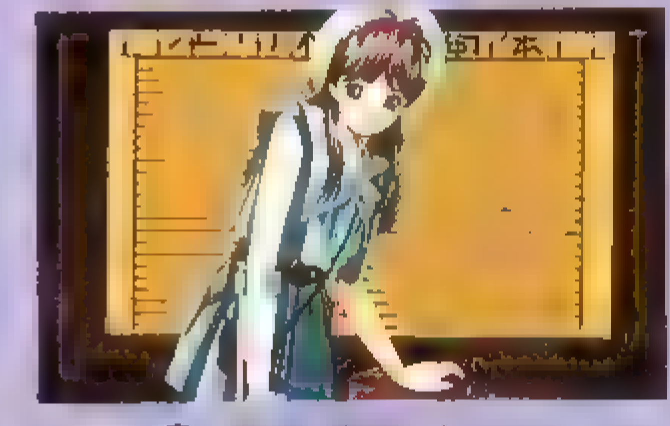
雖然在劇情類型上是屬偵探類的懸疑故事，不過在遊戲中玩家並不需花太多的大腦，只要照單不斷按鍵便可，而且故事雖然有著驚天動地的開始，但結尾卻是讓人噓聲連連，眞可說是個典型的虎頭蛇尾啊！



美好的一刻

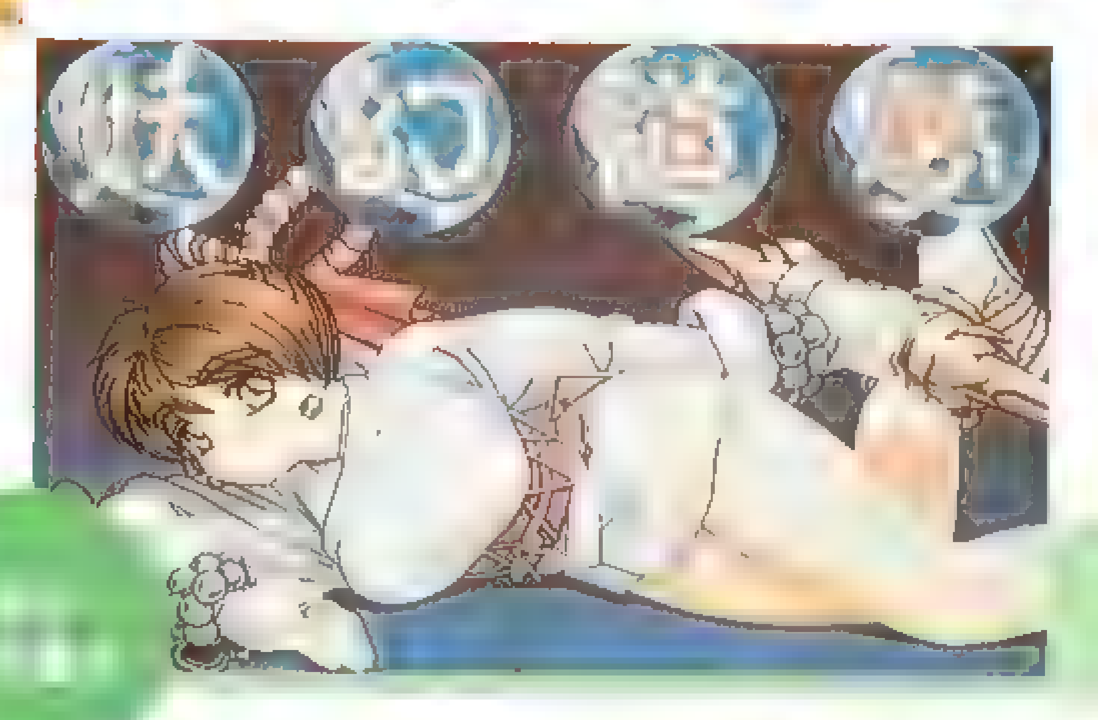


偷偷認罪的兇手



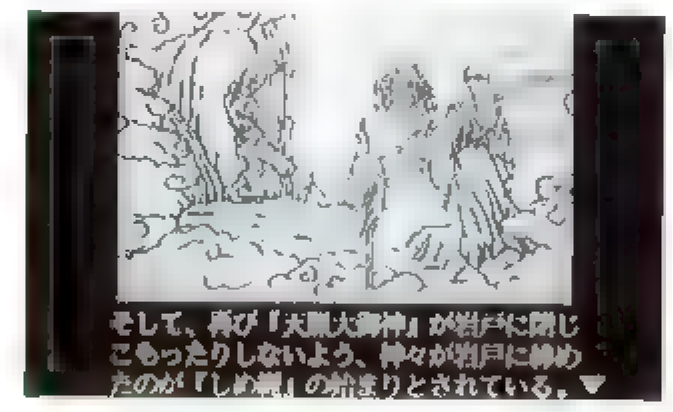
結局畫面之

妖幻道夢



●所須配備：NEC PC9801 VM 以下　●HDD：支援
●滑　鼠：支源　●音　源：FM 音源

這次精典回顧中要爲大家介紹的是一款由 PONY TAIL Soft 所推出的混合式特殊型態遊戲－妖幻道夢。



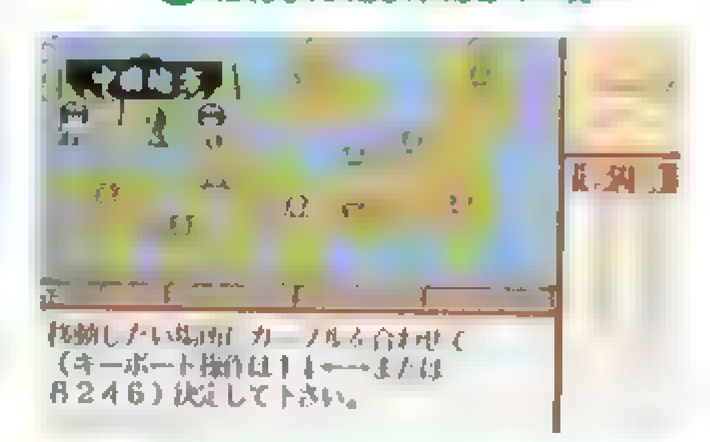
遊戲開始之故事介紹


這就是咱們的男女主角

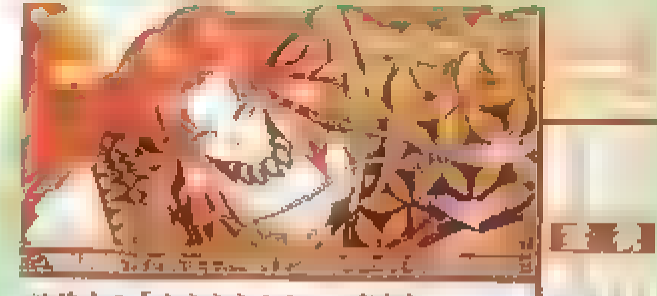

遊戲中的戰鬥畫面

妖幻道夢雖然有著 AVG 式的對話選單與地圖移動，但其格鬥時的畫面卻是類似脫衣格鬥（打輸了就脫）遊戲。而且，其決定勝負的方式竟然是問問題！也就是說，妖幻道夢在本質上是個包裝得很華麗的回答問題遊戲。說眞的，這類遊戲可說是店長最頭痛的類型了。當然，原因不外乎這類遊戲玩起來簡直和考試沒有兩樣，加上國情上的不同，如問些動漫畫上的問題還好回答，但問到歷史及地理那就眞的沒輒了。


被打敗的妖魔下場


移動時的地圖畫面


對這樣的美工水準，您還能說什麼呢



最後的大魔王－邪神スサナミ

不過話又說回來，妖幻道夢的美術能力可是絕對讓人沒話說的（您們自己看！）。不論是美少女或者是場景，其表現出來的水準已達讓人驚訝的地步了（尤其是場景）。而且在劇情上也不含糊，考究的風俗故事加上不時出現的爆笑畫面，在在讓人感到其精緻與細膩的用心。

唉，只能說這遊戲給人的感覺眞是又愛又恨唷。


令人噴飯的爆笑畫面


讓人不可言喻的男主角好田好夫


身陷危險的女主角



什麼？兩年了？不會吧？有那麼快嗎？二話不說，把軟體世界全搬出來，從 58 期開始一期一期的數下去…嘿嘿嘿，好傢伙，98 精品店還真的連載了 24 期了呢！

兩年…不算短的一段日子啊！在剎那中，心中百感交集起來；想想自己這兩年來，好像沒做多少事情似的唉！真是笑人生啊！嗨嗨，這時倒想知道咱們玩家們這兩年來有什麼遭遇呢？從新鮮人變成學長了嗎？或是畢業了呢？不知工作得順不順利？退伍了嗎？或是到要數饅頭而已？這些日子來過得可好嗎？

真的，突然有股想把大家都找來好好聚一聚的衝動。從 58 期精品店開張到現在，店裏面的老主顧啊！改日若有機緣得以一聚，您們可別忘了店長這老朋友的席哟！

雖然說店長是性情中人，不過講起話來卻是討厭咬文嚼字的，所以，在兩週年的這個時候，心中最想要講出來的，依舊是這句老話兒～

謝謝大家對精品店的支持與愛護

謝謝!!

GRX
於兩週年慶筆



DOS/V八百屋

やおや

最近天氣變涼了許多，可是美眉的熱情可沒有消退喲！爲了讓各位玩家有地方可以吐苦水，店長還特地去申請了一個HINET的帳號，如果你對 DOS/V 有任何問題的話，歡迎你到 140.113.187.65 的 DOS/V 版上發表你的高見，或者是 MAIL 到 u8418521@c2.hinet.hntp2、u8418521@cc.nctu.edu.tw、RXZ@bbs.csie.edu.tw 這三個電子郵件信箱給我，店長會指引你歸往西方極樂，呵呵！阿門！廢話不多說，來看看遊戲吧！相信有不少人都已經知道 ELF 的這款大作一遺作了吧？！它也是一款 HG 哦！只不過它用不同方式來表現，另外一款遊戲是難得一見的戰略模擬遊戲一坦克大決戰，讓你在塵土飛揚的黃土地上指揮著你的裝甲勁旅完成上級所交付的任務！快點來報名喲！



遺　作



坦克大對決





遺　作

故事開始

看到遊戲的名字大概會讓人聯想到遺留在人家的東西吧？其實不然，遺作只是 ELF 在搬家前留給玩家的賀歲大作，一個變態的老頭子，遊戲是敘述一群學園裡的學生因爲遺作這個人的設計而聚在一幢廢棄的舊校舍中，就如同遊戲片頭所說的，



故事開始的音樂室

人生的際遇是在偶然的瞬間就被決定的了，當命運的手伸向你的時候，你將毫無抵抗的能力，命運讓包括主角在內的九個人出現在舊校舍的音樂室裡，而玩家則是那隻神秘的手，引導這群誤上賊船的學生回到外面的世界，這是一個典型的解謎 AVG ，遊戲中到處充滿了考驗玩家智商的謎題，你必須學會運用你敏銳的直覺和判斷力，幫助大家能平安地回家過年，萬一你太笨了，不但不能善終，還會讓所有的人怨你一輩子，當然，如果你太聰明的話，就會錯過許多遊戲爲你精心安排的精彩畫面，心動了嗎？一起來看看吧！





人物寫實

遊戲的劇情相當地別出心裁，如果玩家能夠設身處地想像自己就是被困在舊校舍中的一份子，應該會感受到每個角色面對這種情況時，手足無措的情形，像高島老師雖然是長輩，但是畢竟是個孏弱的女性，自己一個人上洗手間也會提心吊膽，所以玩家要照顧好老師喲！而里香則是個典型的任性小女孩，如果不好好看牢她，可是會變成遺作的點心



淺川　琴未

哦！在遊戲進行的過程中會顯出不同角色的個性，衝動好強的宗光對你存有相當大的敵意，原因當然就是同行者之中有他喜歡的女孩，而陣八則處處表現出對同行者的關心，美由紀的個性最爲陰沈，表現得最不像個女生，她總是黏得陣八緊緊的，說的話經



芹澤　美緒

常是語帶雙關、話中帶刺，而明美和美緒則是多年的好友，因爲此次事件，讓美緒對明美許多無法解釋的疑點無法釋懷，所以兩個人一路上是吵吵鬧鬧的，整個遊戲的劇情，緊緊地將玩家所扮演的主角和遺作所設下的陷阱連



幹原　明美

結在一起，再加上各個角色的截然不同的個性，把整個遊戲給架構起來，可謂是綱舉目張、井然有序。



島田　陣八



逃出生天

遊戲的對話內容相當地重要，如果玩家只是為了逃出舊校舍，那麼你只要想辦法解開遺作設下的謎題，像是藏在金庫門後的電池可以用在鬧鐘上取得五樓鑰匙，打開天花板蓋子救出小貓咪，可以找到三樓鑰匙，諸如此類的謎題，玩家只要找到所有的鑰匙，就可以順利地過關了，然而最大的難題並不是在於如何逃出去，而是要如何帶著所有的人安全地逃出去，並且要適時、適地、適度地表達對你所喜歡的女孩的關懷，以取得她對你的好感。要逃出去必須妥善地利用遊戲中的每一件東西，有些消耗性的東西像潤滑油、水性漆，如果用完中的重要訊息。



被捉走的高島久美



遺作在牆上留下的紅漆

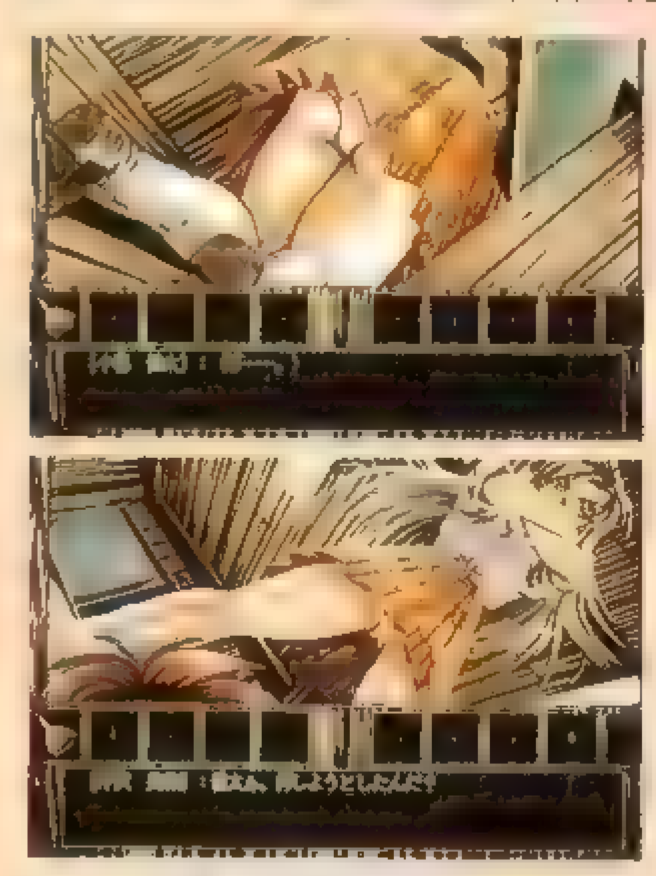


遊戲短評

遺作可以說是 DOS/V 近來難得一見的名作，在難度上雖然比不上 SILK 的花月女學園，但是在劇情架構上卻遠遠勝過它，在整體的安排上來說，遺作具有某種程度的互動性，有些事件必須要先做過某件事才會發生，最明顯的就是金庫的密碼，有興趣的玩家可以試試看，它的密碼是 3878 。除此之外，遊戲懸疑的氣氛也表現在曲風詭異的背景音樂上，使玩家能夠融入遊戲的劇情中，只可惜遊戲中主角一直都是很冷靜的，沒有感染到那種恐怖的氣息，遺作似乎沒有給主角安排一些刺激的東西，和其它角色比起來，顯得有點格格不入，另外一個非常特別的作法，就是把 H 的鏡頭完美地融入劇情中，對於遺作這樣一個變態的人來說，透過錄影帶的方式來表達，可以說表達地十分貼切，所謂魚與熊掌不可兼得，遊戲的設計者真是懂得人的心理，玩家如果要收集所有的錄影帶的話，非得重玩一次不可！雖然在畫面的表現上不及其它 HG 那般精美，但是 ELF 的作品也仍然保有其一貫的水準，喜歡解謎 AVG 或是河原崎家之一族的玩家，不妨試試這個遊戲，相信你會喜歡它！



受到驚嚇的老師



白色的哦！

秘・密・檔・案

遊戲時間　10 小時　　完成度　100 %　　C G 等級　B ＋
音樂等級　A －　音效等級　C －　H 發騷度　A　人氣度　A

小暮	健太	遊戲主角，在收到匿名信函後來到舊校舍
淺川	琴未	蘇我宗光的女友，喜歡小貓咪的可愛女孩
蘇我	宗光	非常自負的富家公子，脾氣暴躁、個性衝動，是主角的死對頭
高島	久美	主角的班導師，內柔外剛的女教師
赤川	里香	暗戀主角的小女生，十分地任性
幹原	明美	清純美麗的長髮女孩，和美緒是多年好友
芹澤	美緒	嗓門極大，個性海派的中等美
女神	美由紀	喜歡挑人家語病，講話帶刺的陰沈女子
島田	陣八	標準的好好先生，非常關心大家的安危
伊頭	遺作	變態、不修邊幅的邋遢老頭子，你不會想見到的那種人…渣



坦克大對決

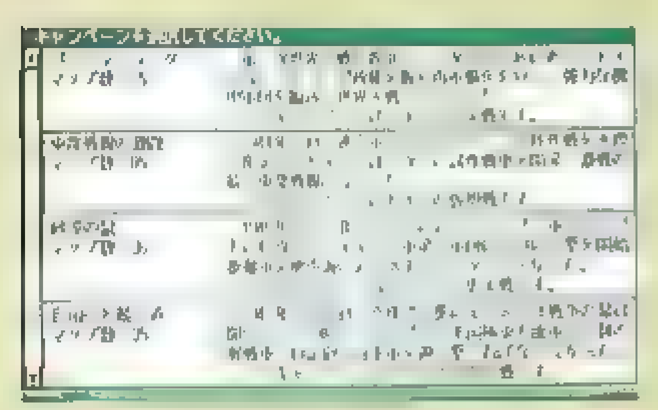
沙漠風暴

經常接觸日本戰略遊戲的玩家，一定會爲其完整詳盡的戰略設定所折服，原因無它，因爲日本人對遊戲的製作態度極爲認真，對於資料的搜集更是無所不用其極，在許多戰略遊戲中，爲玩家耳熟能詳的像是盛極一時的三國志、以日本戰國時代著稱的信長之野望、武器種類繁多的大戰略以及要求戰術運用的提督之決斷等等，今天要介紹的這款戰略遊戲和以往的戰略遊戲最大的不同點在於其具有若干即時性的味道，看到這句話，筆者猜想大概讀者當中十個有九個會想起 C&C ，不過坦克大決戰不是玩家所想像的那種，集合策略與即時作戰於一身的戰略遊戲，而是比較偏向於特勤機甲隊那種方式的即時，不管是何種方式的即時，似乎都蠻受玩家的歡迎的，下面我們就來看看這個內容龐大的怪物級戰略遊戲。



鉅細靡遺

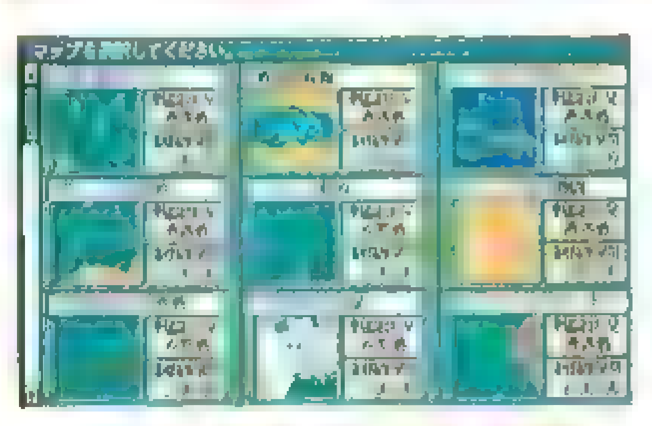
遊戲一共提供了包括法國侵入戰、北美激戰、波蘭侵略、沙漠之狐的失敗、琉磺島之戰以及



可自由選擇戰役進行遊戲



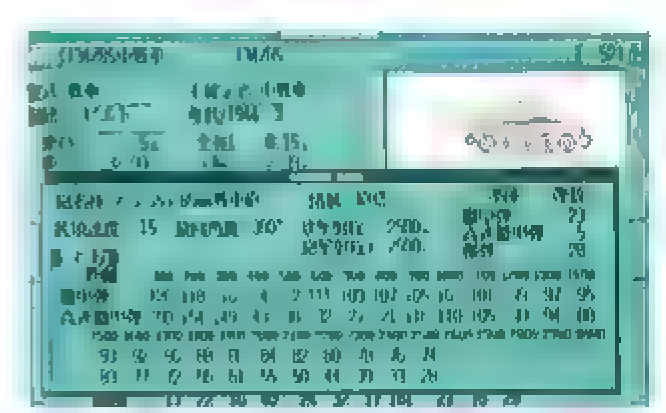
最後一擊等等 51 個戰場，這些戰場的戰爭目的不盡相同，有典型的攻擊、防禦戰，也有所謂的遭遇戰，光是這 51 個戰場就已經讓人嘆爲觀止了，遊戲還有劇情模式、對戰功能，規模之龐大，委實讓筆者吃了一驚，在單一任務裡都配給一定數量的裝甲車輛，而劇情模式和對戰模式則配給玩家一定之點數，自由選擇車種和人員來搭配，因此除了車種

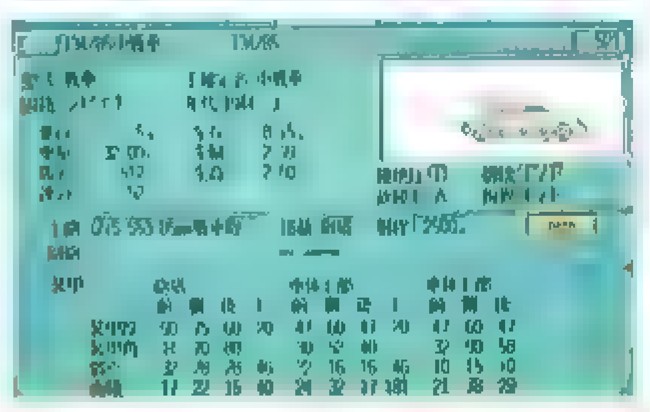


51 個戰場可供挑選

外，操作的人員對於戰爭的結果也有必然的影響，在遊戲中人員可以藉由輝煌的戰果來提升其能力，而戰車所建立的功勞則給與一定之點數作爲評定或是下一場戰爭購買其它戰車的籌碼，玩家可以利用這種特性製造出一位身經百戰的超級戰士，滿足你的成就感！

除了戰場數量的龐大之外，另外一項驚人的東西就是戰車的種類了，遊戲中擁有古老的 3 號





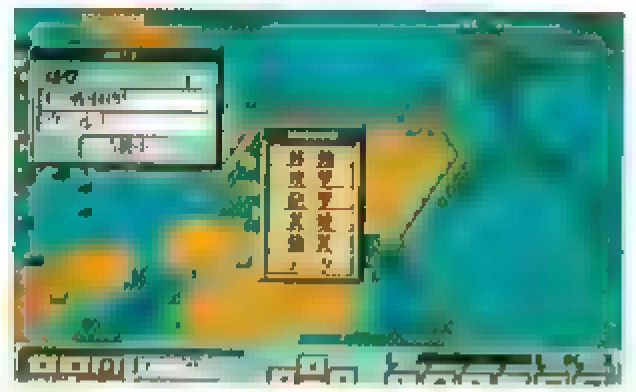
T34/85 中戰車的詳細資料

戰車、火力超強的 T-10 戰車、殺傷力極強的 T-82 自走榴彈砲、巨型 MK Ⅲ以及速度相當快的 SU-76 驅逐戰車等高達 360 種不同種類的戰車，每一種戰車都有其不同的戰鬥屬性，而且配備種類不同的砲彈，像徹甲彈、榴彈等等，最令人吃驚的是每部坦克都有詳細的資料，包括裝甲強度、巡航速度、配備火力等等，詳盡的資料系統，儘管這些資

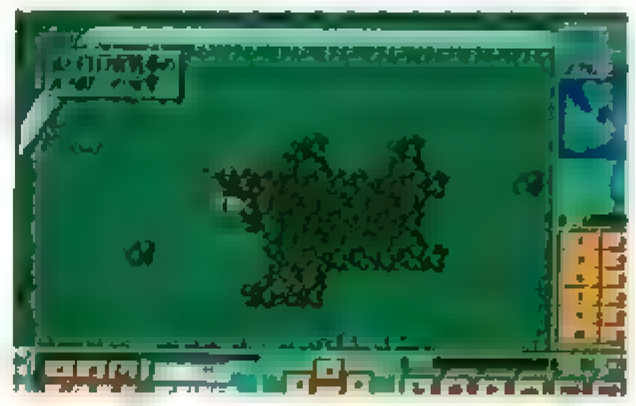
料的正確性有待查證，但是它仍然是值得讚賞的！



遊戲是採用即時的方式來進行的，同時有四段不同的速度可以選擇，但是由於系統採用事件主動的方式，一但發生事件，畫面會立刻移到事件發生處，由於在戰鬥中而畫面又突然移動到別處，經常讓筆者不知所措，而且介面的設計並不是十分理想，筆者覺得這是日本遊戲的一個通病－不懂得善用滑鼠的功能，如果



決定裝甲車的行動必須快速果斷

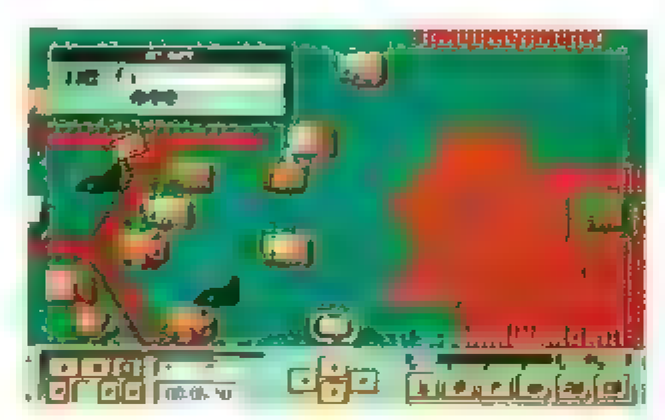


進入樹林內偽裝攻擊

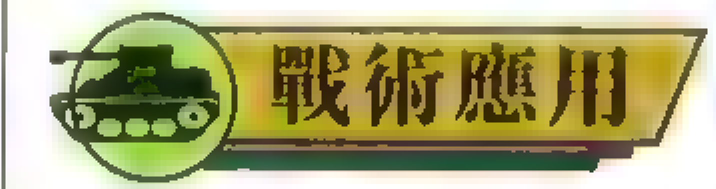
要在遊戲中活久一點一定要好好利用玩家手上唯一的利器－滑鼠的右鍵，來暫停遊戲，再下達戰鬥指令，不過如此一來即時戰略的美意就大打折扣了，而且更要命的是你的戰車只能以指定「地點」的方式開火，而非鎖定敵軍，敵軍自然不會乖乖待在同一個地方等你來打，一旦我軍車輛過多時玩家將疲於奔命，實在是非常要命的疏失，而且暫停的功能經常因爲不斷地開火而無法執行，使得戰術的運用顯得格外地重要，玩家必須瞭解敵軍裝甲車輛的弱點，再給予致命的一擊。



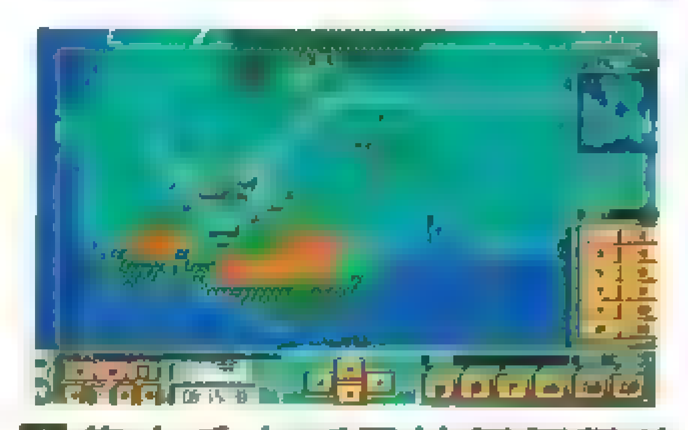
砲擊後的彈著確認真



擊中目標後的命中率顯示



談到戰術的運用免不了要扯上 AI ，遊戲的 AI 實在是很差，不過設計遊戲的人卻是十分地聰明，筆者想得到的進攻路徑全都埋伏了敵軍，不過這種撒網的方式不見得是最好的防禦方法，玩家如果能集中兵力衝進去，用人海戰術通常都可以順利完成任務。遊戲的地形種類相當多，有山丘、沙漠、樹林和道路等等，在防禦戰中甚至可以使用民房當做掩體，地形種類的不同，不但提供了不同的防禦效果，同時也提供了戰術運用相當大的空間，只可惜這些複雜的地形，讓笨笨憨直的電腦沒有辦法繞過山丘，當然，玩家指定的路線如果經過山丘也一樣會卡住一堆呆呆的坦克，除了地形之外，車輛的速度和裝甲、火力以及人員的優劣也是戰術運用的重要條件，在先天不利的情況下（不理想的介面、避無可避的埋伏），要打贏一場



集中兵力可免被個個擊破

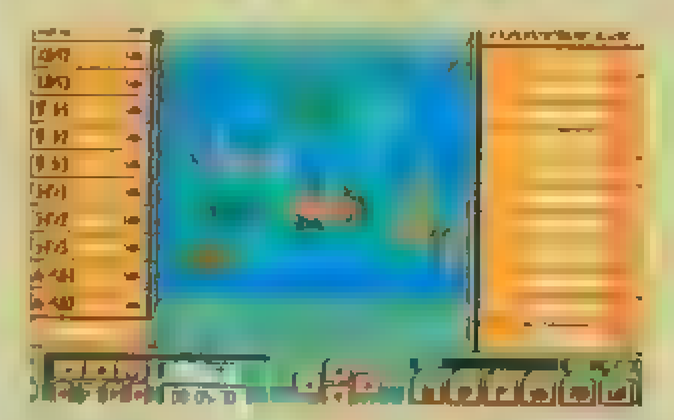


查詢裝甲車的作戰資料

戰爭可不是件容易的事，節約你的彈藥避免無謂的砲擊，才不會讓你早點踏上黃泉路。



隊員的屬性查詢



敵我雙方在地圖上的相關位置



難得碰到一個戰略遊戲卻讓筆者碰了一鼻子灰，到也不是說遊戲不好玩，而是操作介面實在是太不理想了，尤其是在這種分秒必爭的遊戲中，更顯得介面的重要性，其它如畫面的表現也還差強人意，音樂的曲風頗有戰爭肇始的味道，只可惜這種應該聽到砲聲轟隆的遊戲居然靜悄悄的，實在令人沮喪，眞不知道日本人跟數位音效結了什麼深仇大恨，如果你是個標準的坦克迷的話，還是可以考慮這套遊戲的，原因不外是它詳盡的資料和充實的遊戲內容，不過在此之前，你最好有個心裡準備，把你的神經繃得緊緊的，並且鍛鍊你超人的耐力！

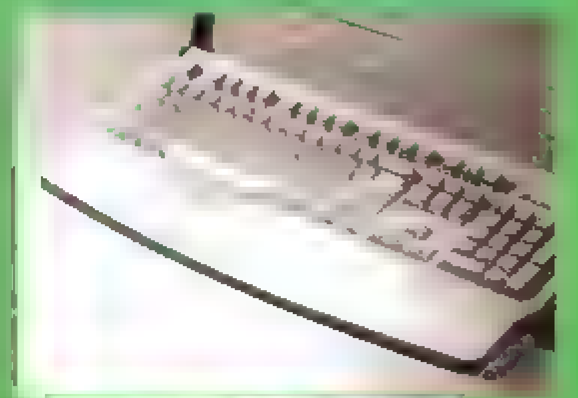


亞洲綠色電腦

省電. 低污染. 低噪音. 低輻射. 可回收



● 倉頡、注音、大易），含12

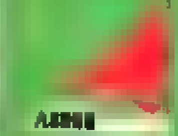


● 符合人體工學，品質好、



● 附有防塵套，打開後可放置

F575V · F590V · F5 100V



(07)815-0788　FAX/(07)815-0907

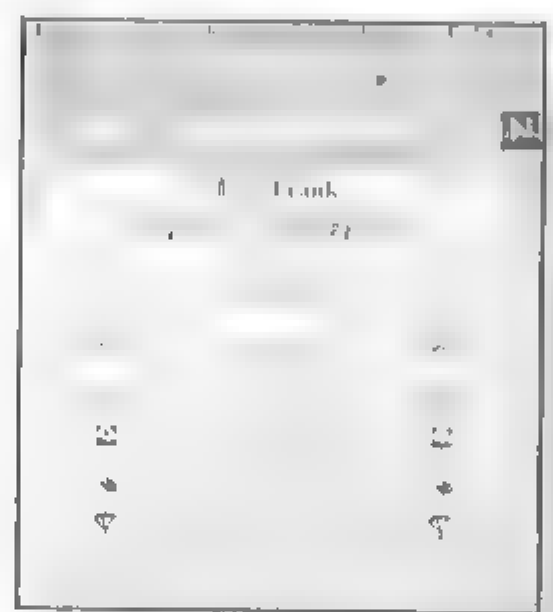
● 台中分公司(04)311-1743



● Frank

虛擬教室 Virtual Classroom

您有沒有想過，未來的教室可能是什麼樣子的呢？在許多科幻小說中曾不只一次地提到未來人類的生活及教育方式，其中相當重要的一項，就是學生利用電腦自我充實，使得學習不再受到空間的限制，透過網路，學生可以得到數千公里外的名師的指導，看到不同地區、老師的教材。在一間電腦教室中，學生可以利用電腦進行各項的學習活動，模擬各種的實驗，並且參與各種不同的學習討論，而老師只要在線上針對學生的各種問題進行解答，大家還可以利用影像電話互相交談（必要的話還可以把教材或〝人〞傳送過來!?） 而現在在InterNET上，終於出現了這麼一個計劃一 NCUVC計劃。這個計劃是由中央大學軟體中心所製作，主旨是利用WWW和各種網路多媒體達到虛擬教室的效果。



虛擬教室的功能除了有教學課程之外，也可以讓同學們使用公布欄、電子信件等功能。

什麼是虛擬教室呢？它和現今在WWW上可以看到的各種教材有什麼不同呢？軟體中心的研究生表示，傳統在WWW上看得到的一些教材，都侷限在平面、單向的設計理念上，而虛擬教室，顧名思義，就是要以WWW爲媒界，達到學生在教室中可以感受到的一切。這中間包括了：

(1)學生和學生間的互動關係

(2)師生間的互動關係

(3)教材的呈現

(4)考試測驗

(5)學習成果統計

爲了達到上述的多樣目標，軟體中心在開發VC(Virtual Classroom) 時，選用了現今世界上功能最強，市場占有率最高的 WWW Browser(詳見本刊 InterNET 簡介有關WWW部分）— Netscape 2.0 版做爲工具，要特別一提的是， Netscape 2.0 中，包括了許多 Netscape 特有的指令，而這些指令不是尚未〝標準化〞，就是只有 Netscape Browser 能解讀，因此只有 Netscape 2.0 才能夠享受到 VC 中所有的功能。而在全套完整的計畫中，整個的 VC 裡另外也用到了相當先進的 CUCMe 線上會議系統。在教室中的學生只要對著 Mic 說話，就可以參與全班的討論。

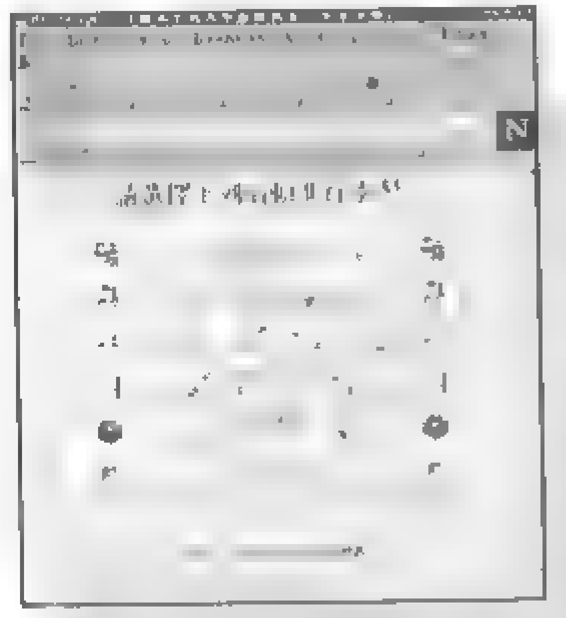
而在 VC 中，教師的功能主要是控制學生在適當的時間參與適當的活動，對於學生的學習而言，處在一個輔助的地位。各項的學習活動主要都是基於鼓勵學生主動學習的立場。教師也身兼了系統管理者的工作，要利用 HTML 編寫教材，控制每一個學習活動的正常進行，也要注意學生在每一個活動中參與的態度及所花費的時間。可以說是工作煩重， 不過未來將會有一系列的管理工具出現，協助教師做好管理者的工作。就算如此，筆者認爲本系統對於教師的電腦功力要求上仍然偏高，未來希望能有更方便好用的系統出現。

虛擬教室的教學情境

教學情境	老師	學生虛擬教室
上課講解	編寫多媒體教材 教材校正作筆記	閱讀老師教材課程研讀區 筆記閱讀區 課堂練習討論 討論同步討論區 課後討論回答，討論
發問，討論		同步討論區 （與同學或助教） 非同步 討論區
	出作業，批改作業做作業 作業給成績 考試準備試題做試題 成績算成績	作業區 討論作業討論區 考試區 查看成績成績區



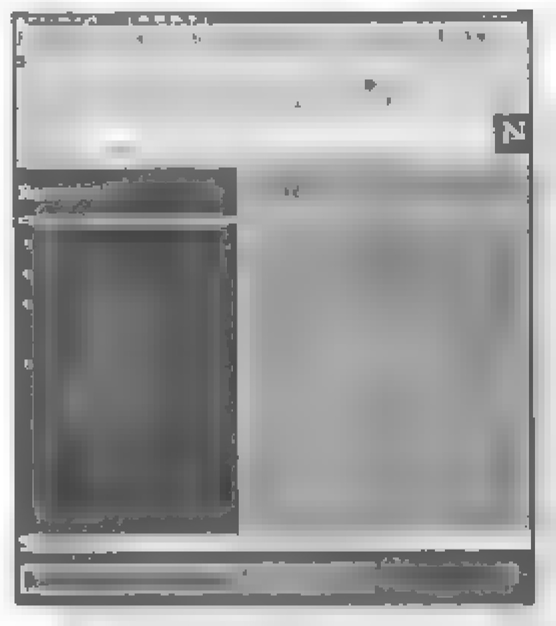
現在讓我們看看在 VC 計劃中，是如何做到各種功能的！



學習功能中也包括進了討論的功能，可以讓學生和教師有溝通的空間。

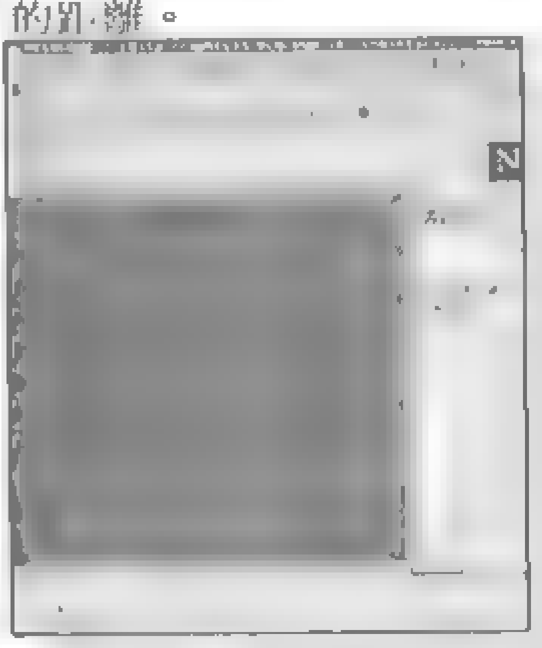
1 在學生之間的互動關係上，VC中設有討論室，可以提供各種不同型式的討論。即時的線上討論可以讓學生在有問題時，立刻向同學或是助教討論。而非即時群體討論則可以讓同學把問題張貼在討論區中，讓大家一起討論。在參加討論時每位同學不但有自己的化名（或真名）也有自己的照片可用。（不過必須先把照片放到 WWW server上讓系統取用）。本系統最大的特色在於利用網路電子新聞伺服器所達成的非同步討論方式，在以往的試作中，大部分的製作單位都偏向於線上立即的討論，使得在教師離線後（或者是有學生的打字，思考速度較慢）時，整個討論也就跟著中斷。現在利用 news 的方式，不但可以把討論的過程全程記錄下來，也可以讓步調比較慢的同學可以回顧整個討論過程，教師在指導學生討論事項時也比較可以有依據。而 Netscape 中的同步討論用的是打字的方式（也就是讀者們可以利用 Netscape 接觸到的部分），如果讀者想要利用語音交談的話，在 VC 的計劃中也利用了一整套的 CUCMe 系統讓教室中的學生進行現場的線上會議（有關 CUCMe 的介紹也請詳見 InterNet 簡介中的網路多媒體應用報導），現在 NCUVC 的 CUCMe 伺服器就和 WWW 伺服器架在一起。有興趣的讀者可以利用 CUCMe client 加入討論。美中不足的是目前尚未加入影像的功能。據軟體中心人員表示，未來的改進計劃中，將會加入影像的功能。

2 在師生互動關係上，教師可以利用線上討論和學生溝通，也可以利用公布欄來張貼班上同學應注意的事項。另外，系統也提供了利用 Email 讓每一位使用者連絡的方式，這個由 WWW提供的 Email 使用界面相當地簡單易用，只要知道收件人的電子信件信箱就可以輕易地寄出信件了。而教師也可以利用系統提供的多項多媒體互動功能來安排學生的各種學習活動，例如辯論活動，群體計劃，討論等。



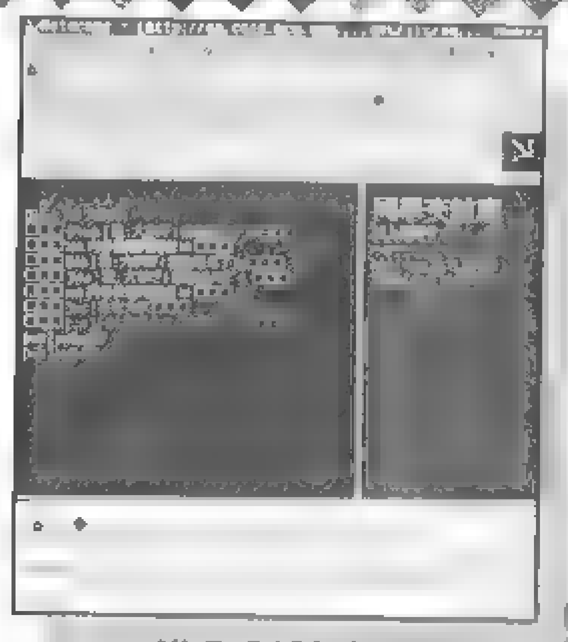
漂亮的教材編排，左方列出的是教材摘要，右方列出的是詳細內容。

3 在教材的呈現方式及測驗方面，除了利用 WWW 做出漂亮的教材版面之外，在學生學習完畢之後，也可以利用電子信件來參加考試。在平時，教師如果想看看學生的學習情況，也可以利用系統內提供的繳交作業功能要求學生交作業，同樣的， 這項功能也是利用電子信件來達成的。同學們如果對於作業有疑問，也可以利用作業討論區來互相討論。而目前系統中所提供的考試功能和一般教室的考試在使用上似乎仍有不小的差異，因為考試是使用 Email 及 WWW 所進行，所以老師並無法控制學生是否可以一邊應考一邊看教材（即 open book 式的考試），而且考試的時間也不易控制，這是未來更要注意的一點。事實上，目前架構在 WWW 上的 VC 似乎很難在時間這個因素上控制得很好！除非在教室中就有一位助教隨時注意學生學習的情況，這離理想中的 VC 仍有一段不小的距離。



現在已經完成的教材有 BBS 的教學及 C++ 的教學。

4 所有的家長和老師也一定很關心學生在課堂上的表現和學習的成果。在本系統上有相當完整的統計功能，可以提供教師做參考。 包括了學生上課的發問情況、作業繳交情況、學生成績等都有詳細的統計資料。統計資料中也包括了學生的閱讀狀況，可以讓教師看到學生對於各個討論區及教材的閱讀狀況。針對學生討論得最熱烈或者是最模糊的話題，再加以指導。同時，也可以利用這些資料的累積而得知學生最常有問題的是那些部分，這些資料隨著使用時日的增加而完備，使得這個系統的完備性愈來愈高，教師不但可以利用這些資料來改進教材，也可以用來製作 FAQ（經常被提出的問題集， Frequently Asked Question），讓學生在往後學習時，有效地利用前人所留下來的經驗。


進入討論室看看吧！每個人可以暢所欲言哦！如果利用了語音功能的話就更棒了！（考慮到學生的中打速度）。

5 在教學活動中，學生本身的心得心也是極重要的，在 VC 中，也設計了使用 Netscape 讓使用者在 server上編寫自己的筆記。軟體中心人員表示，在本計劃中，筆記是公開的（同一間教室中的同學都可以看），出發點是爲了達成資源共享，不過筆者認爲這可能會造成同學懶得記筆記的效果。

筆者在此介紹一下使用的方法：

首先，以 Netscape 連上 VC（地址詳見後文），接下來，系統會要求您輸入一組 ID 和密碼。對正式的教學環境而言，這代表了這位學生的學號（辨識用，因爲本系統要統計上課情形和作業、考試的分數）。不過對沒有正式參加教學計劃的參觀者而言另有一個參觀用的帳號：guest，密碼同樣是 guest。

接下來，系統會要求您輸入您在教室中使用的化名。輸入化名後，就可以進入系統了！進入系統後，可以看到各種功能，請在您想看的功能上按鍵即可。筆者建議先看看公佈欄裡頭會有一些注意事項。而對於參觀者而言，可以先看看教學內容做得如何。目前的教材編寫方式仍然是由教師親自來輸入各個 homepage，因此對教師編寫 homepage 的能力自是一大考驗。系統上現有的教材，採用的是類似 Windows 系統中的說明文件的編排方式，左方呈現的是教材的每一個摘要項目，右方則是在這個摘要下的教內材內容，學生只要點取所要的摘要，就可以讀到本摘要的詳細解說了。這項功能利用到了 Netscape 中特有的框架指令，因此也只有 Netscape 2.0以上的流覽器才能觀賞。

如果您約了一些朋友上線，也可以進入討論室中試試看群體討論這個好玩的功能。即時討論容許每位使用者和想談天的人討論事情（而且可以在畫面上貼上您的照片！不過系統目前爲止只能從別的 WWW server上捉照片來用，因此您得先把您的照片放上 WWW server）或者是你是利用高速的區域網路上線的，也可以試試看 CUCMe 的魅力！雖然僅有語音的功能，不過卻也讓討論的速度大幅增加。要使用 CUCMe 的話，請先注意您的電腦上的音效卡必須要支援語音的錄音功能！

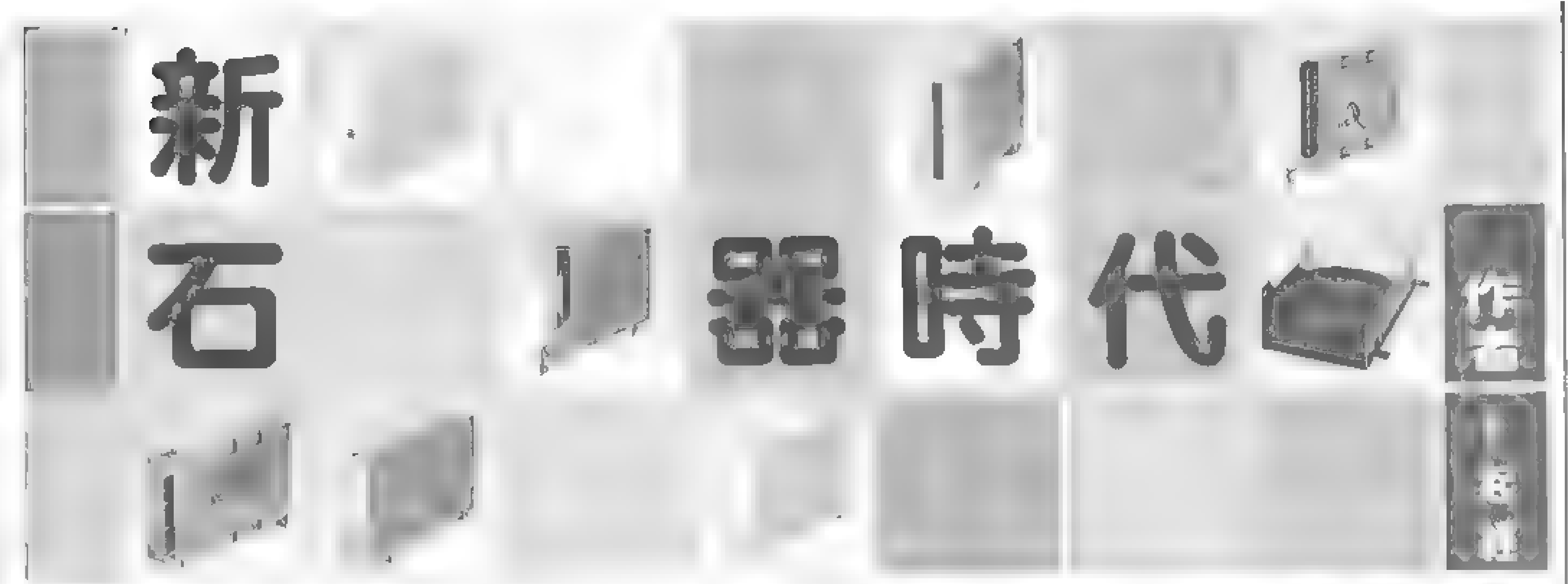
在使用者方面，須要準備的配備有：一台 486 等級以上的電腦、連接上 InterNET 的區域網路系統或者是高速的 Modem、一片不錯的音效卡、及

考試到囉！在虛擬教室中，學生利用架構在Email上的系統來回答問題，並將答案 mail 給老師。

交作業的功能畫面。學生在交作業前還可以利用homework 的布告欄互相討論作業上的問題。

揚聲器、麥克風。在軟體要求方面，則要裝有 Winsock 及 Windows 版的 Netscape 2.0（或者是其它作業系統的版本）、CUCMe Client。這個虛擬教室的地址就在 http://dbweb.csie.ncu.edu.tw/~ncuvc/ 有興趣的讀者可以來看看。目前線上已有的教材有：① C++ 程式設計教學② BBS 及網路資源教學每個教學項目都有完善的使用說明及詳細的教學項目。事實上這個教學計劃在筆者發稿時，已經決定將與金門的學生連線試做台灣本島和金門之間的遠程教學。不過目前金門地區遭遇到了 IP 分配上的困難，因此可能到本期文章刊出後才有可能正式以記者會型式對外發表（大約就是一月中旬左右）。屆時，將會是第一宗利用WWW在金門及台灣本島間進行遠程教學的創舉。

看完了這間虛擬教室，不知道您對利用電腦網路進行遠程教學抱著什麼樣的看法？當然，以現今 WWW的技術而言，要創造出一間像電影中那樣神奇的虛擬教室是不太可能的不過，技術總是會進步的！期待那一天的到來！無論如何筆者每次玩完 WWW 都會有一個感想：要是網路再快一些該多好！尤其是以 Modem 上線的玩家一定更能體會筆者的想法！就算是以16.8KBPS 的高速 Modem 上線，一旦遇到圖形多一些的 homepage 一樣慢得令人無法忍受！在這裡有一則由美國傳來的最新消息，說來讓大家期待一下：在美國各個有線電視網目前都有計畫讓用戶利用有線電視高品質的傳輸電纜線連接 InterNET！只要向有線電視購買這項服務後，用戶就可以利用 cable modem 輕易地上線！而傳輸速率則和 EtherNET 一樣是每秒 10Mega Bits，足足比現今的 Modem 快上700 倍！如果這項服務能早日引進台灣，則網路族就有福了！



又是一年

嗨！很高興又和各位玩家在這麼硬的地方碰頭了。先別急著戴上安全帽，因爲你可能會錯過本世紀最重大的科技新知哦！還記得筆者在 67 期「第一屆磁性材料協會暨第九屆磁性技術年會記行」中爲各位報導的 MR 嗎？在今年三月 QUANTUM 、 FUJITSU 和 SEAGATE 相繼宣佈新型的 MR 硬碟量產，相信各位也都注意到雜誌內頁的德鍁代理 FUJITSU 系列產品，廣告中一個小篇幅很明顯地寫著 MR 硬碟哦！很可惜的是沒有人知道這東東，所以筆者希望能藉這個機會，再次向各位傳達一個新的訊息－ MR 時代即將來臨！那麼這次又有什麼值得期待的新知呢？先讓筆者賣個關子，如果看官看不順眼，儘管寫信來罵，筆者在交大恭候您的大駕。老實說，爲了這篇文章，筆者可眞是卯足了勁，翻遍中外報導資料、向諸多前輩請益，爲了玩家現在看見的這份報導，還眞是煞費苦心，經過長達三個月的時間，才好不容易將它整理出來，如果你錯過這篇文章的話，可是會對不起很多人的哦！

什麼是新石器

有很多人或許覺得奇怪，在電腦雜誌上提石器時代，是不是要講歷史啊？沒錯！但你只答對一半。原本筆者打算用明日電子做爲標題的，但是又爲什麼會用新石器時代呢？不知道各位玩家知不知道電腦的 CPU 用的材料是什麼？現在的 VLSI（積體電路）絕大部份是使用矽（ SILICON ），也有部份是使用Ⅲ -V 族的化合物半導體；你平常看見的沙子、石頭，它的最主要成份就是矽的化合物－二氧化矽，從一百萬年前人類的老祖宗在地球上發跡，他們用石頭做工具，代代傳衍，沒想到一百萬年後的今天，在經歷了新舊石器、青銅器、鐵器的時代後，我們又回到石頭的懷抱裡。所不同的是，時間前進了一百萬年，經過人力、能量的時代跨進了電子時代，中國人在十九世紀因爲沒能跟上能量時代的腳步，而被世界所遺忘，時至今日我們終於有揚眉吐氣的時候；臺灣在半導體工業上的成就舉世皆知，臺灣的半導體工廠擁有超過美國的 60% 、日本的 80% 的超高良率－ 90% ，在市場競爭上擁有絕對的優勢，居住在這塊土地上的你，是不是也該來關心一下呢？以下筆者將就與電腦息息相關的軟、硬碟、光碟以及記憶體元件、 CPU 的未來趨勢，做一詳盡的分析報導，喜歡翹課的人也要去借筆記來看一下哦！

1 磁・碟・機

IOMEGA 的 [illegible] 軟碟機

這款使用特殊規格的軟碟機號稱可以達到 100MB 的容量，據筆者與代理商富驊公司技術部人員詢問的結果，他們表示並不清楚該軟碟的碟片使用何種材料，而筆者也沒有收到該公司寄來的相關資料，於是筆者只好自行到坊間探訪。據該公司所發表的軟碟機規格，其平均資料搜尋時間爲 29ms ，資料傳輸速率爲 0.79 至 1.40MB/sec ，利用平行埠和主機溝通，以 3.5 吋的特殊軟碟片儲

存資料，每片的價格大約是550元，軟碟機大約是5000 元。不過目前1.2GB的硬碟機已經出現低於8000 元的價格，而且體積比這款軟碟機還小，再加上支援 Plug&Play 功能，使用起來比它還方便，如果 IOMEGA 的這款軟碟機無法降價，尤其是碟片的價格，恐怕是不容易生存下來。據稱 IOMEGA 將在明年第二季發表新款的內接式軟碟，希望它可以將傳統的 5 1/4 吋軟碟取而代之。

[illegible]硬碟[illegible]洶湧

先來看看今年硬碟市場發生了什麼變化。今年的硬碟業界發生了不少驚天動地的大事，先是韓國的三星（ SAMSUNG ）併下 MAXTOR 跨足硬碟市場，接著前些時日捲土重來的SEAGATE也和CONNER 合併，使得原本佔有率第一的 QUANTUM 也面臨了相當大的壓力，尤其是握有 21 世紀新磁頭技術和充足貨源的SEAGATE，在可以預期的將來將是SEAGATE與 QUANTUM 爭雄的局面。不過 TDK 限制 MR 磁頭的買主（限日本人），QUANTUM 可能面臨腹背受敵的局面。值得一提的，是國內唯一從事硬碟機生產的弘一科技公司，在硬碟市場上幾番起伏之後，今年終於出現了轉機，該公司所提的垂直整合計劃，獲得國科會的青睞，將以專案方式撥款補助，同時有 SEAGATE、CONNER 技術人員支援。筆者衷心希望這次可以建立國內的硬碟工業，畢竟一年300億美元的市場是相當可觀的，如果我們能夠順利地生產硬碟（其實是有，但是在量和技術上仍有待突破，今年弘一也發表了 540MB 的高容量硬碟），臺灣就是名符其實的電腦王國了。

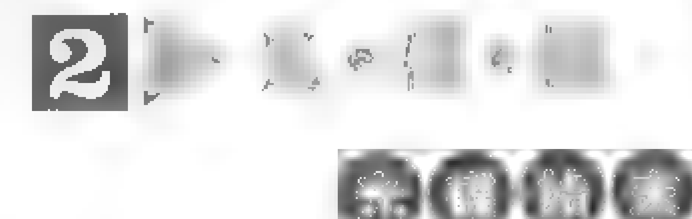
在 1974 年 IBM 發表它的第一顆溫徹斯特硬碟時，當時的硬碟足足有 14 吋之大，眞是名符其實的胖寶寶，而它的容量卻只有現在 3.5 吋軟碟的大小，但是在往後的十年裡，藉由磁頭和碟片材料、形狀的改善，硬碟的記錄密度足足上升了 10 倍，幾乎是以每年一倍的速度在提升，而價格卻一直下滑，記得當年筆者在 XT 上面用的 20MB 硬碟要9200 元，現在的1.2GB硬碟都沒那麼貴咧！在1992 年 IBM 發表了舉世震驚的 MR（ Magnetic Resistive 磁阻）磁頭，因爲在這 10 年之內，IBM 一口氣將記錄密度提高了100倍之多，在10 年內達到了每平方英吋 10Gbit 的新高峰。根據美國 NSIC（ National Storage Industry Corporation ）預測，在公元 2001 年可以達到每平方英吋 40Gbit 的能力，不過眞正量產則要再延後 10 年，相信大家都可以用得到吧！就如同筆者在第二屆磁性材料協會上所聽到的，MR 磁頭最遲會在公元 2000 年前統一硬碟市場，SEAGATE和CONNER 的合併，更意味著這個時間的提早出現，不過目前 90% 以上的 MR 磁頭都是由日本人所掌控，再加上除了 IBM 外其它OEM 廠商 MR 磁頭的良率只有個位數（ IBM 有 30% 的良率），今年仍然只有 15% 的供給率，短時間內價格應該不會有太大的變動。以 3.5 英吋的碟片而言，MR 硬碟可以達到每片1.2GB的容量，未來 10GB 的硬碟一樣可以放進口袋裡，除了輕薄短小的優點之外，由於 MR 硬碟使用了最新的PRML電子電路技術，使得它的搜尋時間更短、搜尋速度更快，可以說是把原本緊追在後的可抹寫光碟拋得更遠了。

MR 硬碟在磁頭上正著力於TPI（ Track Per Inch每英吋軌數）的增加，同時也嘗試要改良使用的碟片，使其 LBPI （ Linear Bit Per Inch 每英吋線位元數）密度得以提升。目前市場上的 MR 硬碟大約只有每平方英吋400～ 700MBit 的記錄密度，傳統的 MIG （ Metal In Glass玻璃嵌入金屬）上限是 300 MBit，而目前市場主流的 TF （ Thin Film 薄膜）則有 600 MBit 的實力（產品約爲 400MBit ），和 MR 之間的差距是最小的。MR 硬碟目前最大的困境，是在於磁頭良率不高，導至奇貨可居的現象，除了 IBM 擁有自主的 MR 磁頭外，其它硬碟公司可能面臨缺貨危機。筆者猜想 CONNER 與SEAGATE合併，也多少與此有關吧？那 TF 有沒有機會苟延殘喘地生存下來呢？那些硬碟公司比我們還擔心這個問題，他們可以說是各顯神通，希望能順利渡過這個青黃不接的過渡期，我們來看看 CONNER 怎麼做。

[illegible][illegible][illegible][illegible]何去何從

雖然 MR 出盡了鋒頭，但是由於技術、良率和貨源短缺的問題，使得硬碟製造商無不設法改良原有的薄膜磁頭，利用所謂的BIR（ Boost Inductive Recording 爆發式感應記錄），可以讓 TF 達

到 700 MBit 的記錄密度，如果使用 FeAlN 系的合金則可能達到 1 GBit ，希望能藉此渡過 MR 磁頭的缺貨危機；其中相當著名的，就是 CONNER 的 PCR （ Pseudo Cotact Recording 虛觸式記錄）技術，筆者叫它做水上飄，它利用了特殊的三向懸翼構造（ Tripad ）和 ABS （ Air Bedding Service 空浮伺服系統，不是防煞車鎖死系統），讓磁頭像躺在空氣床上一樣飄在半空中，維持飛機起飛時的狀態（想像一下吧！是不是很貼近地面？）使得磁頭可以非常接近碟片表面（大約只有 3 ~ 5um ），速度越快飛行的高度就越低，所能達到的記錄密度就越高，磁頭幾乎是緊貼著碟片讀寫資料的。還有一點非常重要的，是 MR 由於本身靈敏度極高，因此對碟片的要求也相對地高， TF 就沒那麼嚴格了！這一點也使得 TF 在價格上佔盡優勢，配合 IBM 在 MR 上所使用的 DLC （ Diamond Light Coating 鑽石薄膜）降低其磨耗，也可以讓 TF 把飛行高度降到和 MR 一樣的 1.1 micro inch。這麼操 TF 會不會有問題呢？當然是不會囉！一般來說，硬碟在工程上有 15 年的保證期限，不過成貨就只有 3 年左右了！因為有很多玩家喜歡把它摔來摔去的，鐵打的身體也受不了啊！它可是很脆弱的。照這種情形看起來， TF 確實還有實力撐上一段時間，等到大家都能買便宜的 MR 硬碟時，也就是 TF 功成身退的時候了。



從 1960 年雷射實用化以來，先有所謂的穿透式（ transmision ）光碟，但是在碟片上的灰塵讓設計的人傷足了腦筋，而後改良的直接式（ holographic ）光碟，卻又遭遇到複製不易的困難，光碟發展至此可說是困難重重，但是投身於此的人們卻仍不死心。在 1970 年由 RCA 發展的反射式光碟，以 Te 膜作爲寫一次型光碟材料（同時期並有 Al 、 Bi 等不同材料），之後又發展出 TbFe 膜作爲可抹寫光碟（同時期也有 Mn 、 Bi 等不同材料）， RCA 的觀念一直被延續至今，其間或多或少做了些改良，時至今日我們所用的 CD ，也還是利用反射雷射光的方式來讀取訊號。一直到了 1980 年 PIONEER 才首次將影碟商業化，幾乎在同一時間，SONY 和 PHILIPS 也將 CD 推出市場，這一連串的動作，正式開啓了利用光處理的數位訊號時代，也開始了高品質的影音視訊之旅。同一時期， 300mm 大小的可抹寫光碟問世， 1987 年 CD-ROM 正式量產加入光碟家族，隔年 130mm 寫一次型光碟量產， 1989 年 130mm 的可抹寫光碟也量產了，至此光碟家族的基本成員都已到齊，正式升起對磁性記錄媒體的挑戰旗，挾著超高容量、可攜性佳、價格低廉及數位記錄、壽命長的優點，光碟產品迅速地進入了市場，即使前兩年還在喊著 CD-ROM 是不成熟產品的玩家，大概也棄守陣地了，看著一片片湛放七彩光芒的光碟，你自認對光碟瞭解幾分呢？往下看吧！

業界動向

去年國內的光碟機工業約有 30 億元的產值，在工研院光電所的全力支援下，包括宏碁、精英等國內廠商，也已經推出了四倍速的唯讀光碟機，由於國內光電工業擁有相當堅強的產銷架構，在未來的數年內，可望繼個人電腦後再創另一新高。在光碟機這部份，國內的自製率約為 80% ，最重要的光學讀寫頭也在全力地開發當中，其它像主軸馬達、定位伺服器、音圈馬達都有令人側目的表現。由於與硬碟工業失之交臂，工研院在光碟機這部份可以說是力挽狂瀾，工研院光電所正準備與國科會光電小組合作，朝未來的光電通訊領域邁進，未來可望在紅光（ AlGaInP 磷化鋁鎵銦）及藍光（ GaN 氮化鎵） LED 與 LD 上嶄露頭角。由於碟片儲存技術日新月異，比起 CPU 、 RAM 來其產品週期相當短，且產值不若硬碟市場龐大，因此競爭更形激烈，特別是 DVD 的標準影響業者甚大，據筆者所知，以 SONY 和 PHILIPS 為首的 Multimedia 規格，將在今年 11 月初與以 TOSHIBA 和 PIONEER 為首的 SD 規格進行最後的溝通，最慢在年底以前會公佈統一的 DVD 標準。

CD-ROM

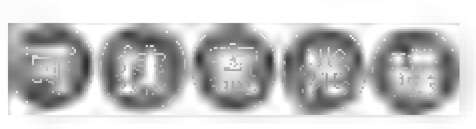
從 RCA 使用反射式的光碟技術迄今也有十幾年的光景了，這期間讀寫的材料仍然沒有什麼變化，但是在讀取技術上由於使用了 Al 的反射層，使得資料的正確率也隨之提升，目前更有使用鍍金膜的趨勢。以材料的觀點而言，鍍金層的反射率確實

會比鍍鋁來得好，但是對數位訊號是不會有太大的影響的，除非你的光碟機很會磨碟片，使得保護層變薄，鍍上一層金子除了高貴之外，實質的意義並不大，因為金的耐磨耗係數遠不及於鋁，也有人說把 CD 放到冷凍室裡（要用套子保護起來，避免水氣貼附），可以練就一身葵花寶典的神功，音質聽起來會比較好，有沒有這回事筆者不知道，倒是一些發燒友樂此不疲。事實上，如果在冷氣房中應該是沒有太大的差別，因為現在的放大器都是用電晶體或晶片組，在高溫下工作對於雜訊比較不容易控制，如果能適當地散熱是比較有幫助的；相反地，如果你把凍僵的 CD 放到唱盤上去，迅速凝結的水氣反而會讓它感受到無法承受的愛，若音質會變好，筆者可是相當地懷疑，除非那部 CD 唱盤有被虐待狂。

入秋以來 CD-ROM 的價格可謂一日三市，四倍速光碟機已成市場主流，目前的價格大約在 3700 元之間，比當初筆者買 2 倍速光碟的時候還便宜，現在的玩家幾乎是人機一部，買來看影音光碟或是玩遊戲都相當方便。 CD-ROM 的腳步相當快，說不定玩家看到這篇文章的時候，6 倍速光碟機已經取代 4 倍速的機種了！目前最新的 CD-ROM 是 8 倍速的，價格大約在一萬元上下，喜歡飆碟的玩家可以去弄部來玩玩。前一陣子謠傳的 15 倍速 CD-ROM 到現在連個影子都沒看到，不過前面筆者就曾經說過，記錄媒體的技術可謂一日千里，產品週期相當地短，如果在訊號讀取上能夠有所突破，在主軸馬達上要達到硬碟的 7000RPM 轉速應該不是難事， 15 倍速也不稀奇了。說不定再過一陣子，就會有 30 倍速的 CD-ROM 呢！呵呵！而大家最關心的 DVD 規格，根據現任 SONY 開發部部長， ITECS 的西和靖久社長表示，SONY 將會利用其在 MD（ Mini Disk 迷你光碟，大約是 CD 的 1/4 大小）上的技術發展其 Multimedia 規格。對於首次使用垂直記錄方式的 MD 而言，這條路走得相當辛苦，因為伺服運作不順、轉換的困難、生產的控制問題，導致 MD 良率不高（約 60%），使得目前 MD Portable Recorder 單價仍居高不下，這將是 SONY 急需解決的問題。到底 DVD 是什麼呢？一起來看看！

DVD[illegible]

DVD 是指 Density Video Disk ，意即高密度影音光碟，為了符合 MPEG2 標準， SONY 、 PHILIPS 和 TOSHIBA 、 PIONEER 各自發表了一個規格，分別是 Multimedia 和 SD 規格，其中 Multimedia 規格使用直徑 120mm 、厚度為 1.2mm 的碟片，預計可達到 7.4 GB 的容量，配合 MPEG2 可記錄 270 分鐘的影音資料，它的特色是可以使用現存的 CD 設備，目前已有 SONY 、 PHILIPS 以及 NEC 等公司加入；而 SD 規格則使用直徑 120mm 、厚 0 6mm 的碟片，不過它使用雙面貼合的方式，所以也是 1.2mm 厚，記錄容量高達 10GB ，一樣可以收錄 270 分鐘的影音資料，其特色為超高記錄容量，目前有 TOSHIBA 、 HITACHI 、 PIONEER 、 PANASONIC 等公司。這兩種規格為了要達到 MPEG2 的標準，都使用了資料壓縮技術，而且以目前的紅光雷射而言，只能達到 4GB 左右，與 135 分鐘映畫所需的 6.8GB 相去甚遠，所以卡在 DVD 前面的恐怕不只是規格，在技術上也極待突破，尤其是藍光雷射的問世，為了避免當年 VHS 和 BETA 之爭歷史重演，規格的問題在日本國家工業局親自出馬協調之下，在今年年底前可望有個交代，而藍光雷射據稱明年就會有樣品出爐，暫且拭目以待吧！



可抹寫光碟問世之後，曾先後有三種不同的讀寫方式：

(1)分光法

分別並同時操作兩道雷射光，來執行讀、擦、寫的功能，必需透過兩組光頭或兩道雷射光點來完成。

(2)磁場調變法

磁場隨著資料串列反轉達成直接蓋寫的功能，可利用固定磁頭、飛行磁頭或振盪線圈磁頭達成。

(3)光調變法

調變雷設光的功率與寬度分別做讀寫的動作，來達成蓋寫的目的，需要特殊的記錄材質，一般是利用雙層交換耦合介質或自偏壓介質。

不知道玩家對讀寫的印象是什麼，讀取的話是很容易，但是一牽涉到寫入技術層面就不同了。寫

入的動作還必需包含原資料的消除再做寫入動作，所以會比較慢，如果能夠直接蓋寫的話會快很多，而資料消除與寫入動作同時完成的方式就叫做直接蓋寫。上面的三種方法，第一種由於機體本身必需容納兩組光頭，體積太過龐大、成本偏高，分成兩道雷射光時則需加強雷射功率，對元件耗損較大，所以就被淘汰了；第三種方法必須調變讀寫時不同的功率，在技術層面上相當複雜，而且必需用特殊記錄材質，不合成本效益，所以也 say goodbye 了！留下來的就是目前大家在市面上所看到的磁場調變 MO 了！

寫一次型光碟由於應用範圍不若可抹寫光碟一般，因此也漸漸被大家所遺忘，筆者也不打算重翻舊帳，有興趣的玩家可以回過頭去看 67 期的那篇報導吧！可抹寫光碟在 95 年出現了戲劇性的變化，原因之一是原先用在寫一次型光碟上的 PCR（Phase Change Recording 相變型）技術捲土重來，和已經實用化的 MO（Magnetic Optical磁光型）技術對壘，再加上 DVD 規格姿身未明，使得這場可抹寫光碟之戰大有山雨欲來之勢，在這方面工研院今年也完成了 3.5 吋 280 MB 的 MO 可抹寫光碟以及碟片。到底 MO 與 PCR 鹿死誰手呢？筆者在研討會上鼓足了勇氣，用很爛的日語問西和靖久先生，雖然沒有得到很明確的答覆，但是他回答的意思似乎比較偏向 MO，因為SONY支持 MO 嘛！呵呵！不過日本人在講話的時候都是曖昧未明的，筆者也莫可奈何，究竟誰會贏呢？玩家來做個裁判吧！

跨世紀記錄媒體之戰一 MO 與 PCR

(1) MO 的近況

利用 Kerr 效應的磁光碟片可以說一直發展地十分穩定，但是面臨記憶容量和速度的瓶頸，使得 MO 在原地踏步了好一陣子，目前仍然使用 Tb-FeCo 系的非晶質（amorphous）材料，並使用補償點熱磁寫入，讀取的話就是 Kerr 效應囉！什麼是補償點熱磁寫入呢？原來磁性材料（磁鐵也是哦！）在加熱時磁通量 B 會產生變化，當溫度上升至補償點 Tc 的溫度時，磁性材料的磁通量 B 會等於 0，趁著敵人放空城的時候，我們的寫入動作就在此時完成。加熱？那很燙囉？一點也不，雷射光只在讀寫點上聚焦加熱，所以速度也受到影響，雖然如此，許多研究人員仍然埋首於此，而且也有了重大的進展，一起來看看吧！

①感應鍍膜法

交大光電所謝漢萍教授已經申請專利的感應鍍膜可抹寫光碟（見附圖），利用了暫存性的軟磁材料膜，不但提升了記錄密度，也提高了資料的存取速度，筆者初見此設計時感到十分地驚訝，如果能夠將此技術使用在磁光碟上，預計最少可以提高 1.5 倍的記憶容量，而我們所需做的，僅僅是找出一個穩定性高的軟磁材料，來配合第二層的 Tb-FeCo 記錄層。

②多層膜記錄法

這個方法可真是乖乖不得了，如果多層膜技術成熟的話，對儲存媒體將會產生相當大的衝擊，怎麼說咧？看看附圖吧！如果每一層記錄層可以記錄 650MB，只要有 10 層就有 6.5GB 了（不要懷疑，10 層還不到 0.001mm 咧！）如果能有DV-D 規格的記錄密度，10 層的話可以高達 50GB 耶！不過這是癡人說夢話啦！這種利用雷射垂直移動的方法對利用垂直記錄方式的 DVD 而言，是不怎麼合適的，但是那並不意味 Multimedia 不可行，因為 DVD 不需要寫入，它是一種唯讀格式哦！怎麼辦，筆者已經看見 50GB 的 GAME 了。天啊！50GB 耶，玩家一點都不興奮嗎？一些奇怪的玩家總會批評現在的 CD-ROM 越做越多片，其實這是必然的嘛！因為科學家們會一直帶領著我們走向更大更寬廣的世界，為什麼要拒絕呢？

(2) 死灰復燃的PCR

說到 PCR 大概很多玩家都知道當初的 WO-RM（Write Once Read Many寫一次型）光碟，其實兩者間的技術相去不遠，只不過當初的 WO-RM 用的是一種經過雷射光照射後會引起膨脹，而改變雷射反射角度的高分子材料，由於它並沒有回復性質，在第一次寫入後就不能改變了。或許有人覺得奇怪，如果第一次寫入沒有填滿所有的儲存空間，不是還可以再寫資料進去嗎？知道檔案結構的玩家大概會偷笑一下，因為 FAT（File Alloca-

tion Table 檔案配置表）是固定寫在第 0 軌的，在第一次寫入時就決定這片 WORM 的一生了。唉呀！眞多嘴，趕快回到 PCR 來吧！ PCR 和 WORM 最大的不同點，就在於所使用的材料（嘿嘿！眞不好意思，學電子的玩家靠旁邊站一下）。 PCR 使用 GeSeTe 的合金膜，利用其高溫急速冷卻的非晶質性質和緩慢冷卻時的結晶特性做寫入，藉兩種不同晶體特性產生雷射的反射率不同來進行讀取。夠詳細了吧？

由於 PCR 的起步較慢，而且目前這部份的研究工作大多集中於日本，限於資料取得不易，若有機會筆者定會再做最新動態的報導。目前支持 MO 的日本公司有SONY、 HITACHI 等，而站在 PCR 這邊的則有 MASUSHITA 、 TOSHIBA 等，以 MO 而言，它的優點是可靠度較高（可抹寫一百萬次以上）、所需雷射功率較低、可攜性佳，其缺點爲存取速度較慢，必須同時使用一個雷射頭和一組磁頭；而 PCR 的優點則是可以直接蓋寫、存取速度快、只使用一個雷射頭做讀寫動作，缺點是使用壽命短（只能做一萬到十萬次抹寫）、所須雷射功率較高以及碟片價格較貴等。促使光碟片市場急速成長的動力，來自於許多應用軟體如 WINDOWS 、 WORD 及多媒體、高品質影音時代的來臨，我們樂於見到光碟產品朝更快更大的方向跨步前進，成爲影音及電子出版業的最佳選擇。

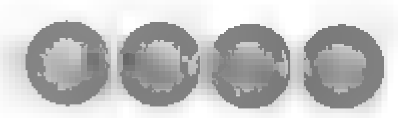
8 記 憶 體

長久以來，筆者對於 SRAM 和 DRAM 始終存在一個困惑，會什麼 SRAM 可以不需要 refresh 呢？不知道的玩家就和筆者一起來探索電子世界的奧秘吧！

SRAM（ Static Random Access Memory 靜態記憶體）是利用 p 、 n-MOS （ Metal Oxide Semiconductor 金屬氧化物半導體）結合而成的反轉器（ Inverter ），以兩個 Drain-Gate 並聯形成一個記憶單元。由於 SRAM 所需的元件較多（ 4T n-MOS 用了 4 個反轉器），所佔體積較大，所以容量比 DRAM 小很多，但是由於反轉器只在資料改變的時候才需要送入電流，不需要經常 refresh ，所以速度快很多很多，所以價格也比較貴，尤其是同步 SRAM 和快閃 SRAM 更是快、貴得驚人。雖然同步 DRAM 推出在即，但是 SRAM 可是老神在在咧！

動態記憶體

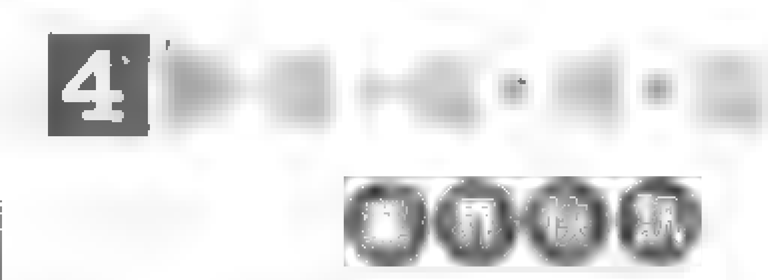
DRAM（ Dynamic Random Access Memory 動態記憶體）大家應該很熟啦！常常在玩 GAME 時湊不足的記憶體，它就是罪魁禍首啦！相較於 SRAM， DRAM 用的東西可就少了很多，它只用了一個切換用電晶體和電容，常常聽到 DRAM 的記憶容量在突破，現在的記錄大概是 512 MBit （樣品啦！）。爲什麼 DRAM 可以那麼容易（比 SRAM容易）提高記憶容量呢？原因就在於它的電容。大家都知道二氧化矽是絕緣體吧？在線路中這些絕緣體就自然而然地扮演起介電質的角色，這個秘密被發現之後可眞是不得了，聰明的人類想盡辦法把線路弄得彎彎曲曲的，增加單位面積的電容器數，沒地方住後就往天空發展，堆了一層又一層，然後記憶容量就一直往上跳，從 256K 、 1M 、 4M 、 16M 到現在的 512M （ 64MBit 已經正式量產了哦！）。這當中自然也牽涉到了相當多的技術，等筆者練完功之後再告訴各位吧！



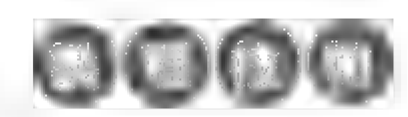
常常玩大型電玩格鬥遊戲的玩家，對「？」應該十分熟悉吧？沒錯！它就是神秘與超強的代名詞，讓筆者先深呼吸一下，「呼！」 OK ！當初筆者在中科院做實驗的同學告訴筆者這個消息的時候，筆者非常非常地驚訝，所以如果你因爲看了這篇報導因而腦充血或中風的話，本人不負任何責任。有勇氣的玩家，請你跟著筆者繼續往下探索－筆者抱著半信半疑的態度到處找資料，皇天不負苦心人，筆者正打算放棄的時候，居然在 Discovery 頻道看見NEXT STEP的報導（筆者記得很清楚，是第 18 集），證明筆者同學所言不虛，到底是什麼呢？現在揭曉謎底：一種稱之爲水晶管的矽化物（應該是石英之類的化合物），它可以儲存極多的資料，它是利用材料中的晶體做爲儲存媒體，晶體只要旋轉個零點零幾度就可以儲存一個影像畫面（這句話有待商榷，筆者猜想應該是一個位元），天啊！

那旋轉360度呢？一塊磁片有多少個晶體呢？筆者簡直不敢想像，就算一個晶體只能儲存一個位元組，隨便一片磁片少說也有幾億個晶體吧！哈哈！筆者快暈了！如果眞的是影像畫面那就更誇張了，這種稱之爲立體儲存的技術如果能夠成功的話，將會改寫所有儲存媒體的新紀元，稱之爲革命一點也不過份。

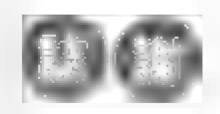
驚天動地的事情還不只一件咧！吃飽飯沒事做的科學家，似乎很喜歡給我們一些測試心臟強度的東東，洛杉磯的拉摩斯實驗室，最近研發出一種可以儲存200倍於目前壓縮磁碟的超高密度磁碟片，請注意！是『磁碟片』哦！據稱可以不壓縮儲存一整部電影的影音資料，而且已經授權某技術公司，可望在明年秋季正式上市。看到這則消息之後，筆者不禁爲剛剛完成規格整合的 DVD 捏把冷汗，不過這個技術的成熟，同時也意味著硬碟的 100G 時代的來臨，就在明年，除了聳人聽聞的 P7 之外，儲存媒體也要開始發飆了！



就在今年的 10 月 11 日，不知道是不是爲了要慶祝國慶，新瑞仕（ CYRIX ）和創微（ NEXGEN ）相繼推出第六代晶片－ M1 6X86 和NX-686，據稱新瑞仕的 M1 比 PENTIUM PRO（就是 P6 啦！）還拉風，尤其是在 16 位元碼的運算上更是足足快上一倍， 32 位元碼則快上 23% 左右，預計在年底前會量產供貨，而且價錢很吸引人哦！每千顆的進貨價是 475 美元，至於 NX686 則要等到明年的第二季才會正式供貨，不知道超微（ AMD ）的 K5 現在進度如何了。以同級的 CPU 而言， AMD 的東西就是比 Intel 快又便宜，想想筆者到現在都還沒買過 Intel 的 CPU ，眞是有點好笑。至於國內方面，和創微合作的聯電，預計在明年推出 DX2-66 的 CPU ，雖然動作慢了點，但是在這裡要偷偷告訴大家一個秘密哦！其實聯電在做 SX-33 時就擁有 0.4um 的製程能力了，所以它的 SX-33 非常耐操，以目前聯電的 0.35um 技術所做出來的 CPU ，搞不好可以操到 100MHz 哦！據筆者瞭解，目前業界正朝 0.25um 的製程技術邁進， NDL （National Nano Device Laboratory 國家毫微米元件實驗室）也在學術領域開發 0.18um 的製程技術。究竟製程技術是什麼？有那麼重要嗎？爲什麼大家都迫不及待地往裡頭鑽呢？繼續往下看就知道了！



製程技術包含了相當廣的領域，在這裡筆者專指線幅（ Line Width ）而言。通常我們所聽到的 0.8 、 0.6 、 0.35um 製程，其實指的就是 Gate Length （閘寬），打個比方來說，原本 0.8um 的線幅讓電子來跑，它要花的時間是不是比 0.35um 所需要的還多呢？因爲距離比較長嘛！撇開線幅縮短所會遭遇的問題不談，只要線幅縮短就能夠讓速度提升，這絕對是無庸置疑的！但是製程技術牽連到許多瓶頸問題，並不是想像中那麼容易解決的，所以只能一點一點地爭取囉！筆者對 CPU 這東西是既愛又恨，尤其是知道了 Intel 瞞山過海的伎倆之後，更是咬牙切齒。怎麼說呢？PENTIUM 晶片從第一代製程 0.8um 到 0.6um 如果不改變任何電路設計的話，光是製程效益就可以讓運算速度提高 1.3 倍左右，以 0.8um 製程的 PENTIUM 66MHz而言，改良爲0.6um 製程時就可以達到 90MHz 左右，不過在 0.6um 時比 0.8um多了一層，同時操作電壓也降低到 3.3V ，這算是一點點改進了，可是再下一代的 0.35um 製程呢？算一下應該有150MHz 左右，也就是說在中間部份的 75MHz 、 100MHz 、 120MHz 、 133-MHz 都是過渡時期的應景貨，那 60MHz 咧？甭提了！ 60MHz 根本就是跑不到 66MHz 的瑕疵品，這些 CPU 都屬於策略性產品，用來打擊像新瑞仕、超微、創微這些 CPU 公司的，畢竟技術開發需要成本，既然是在你情我願、一個願打一個願挨的情況下，倒也無話可說。下次再買 CPU 的時候別忘了筆者的話－精打細算哦！



在此筆者要特別感謝 CONNER 開發部經理陳傑良博士惠允採用第二屆磁性材料協會個人論文資料，以及筆者在中科院的洪永泰同學提供筆者相當震撼的消息。最後是文章的標題－它是來自於筆者指導教授馮明憲教授給筆者的靈感，希望他還沒有申請專利才好。哈哈！

個人電腦 BIOS 初探……

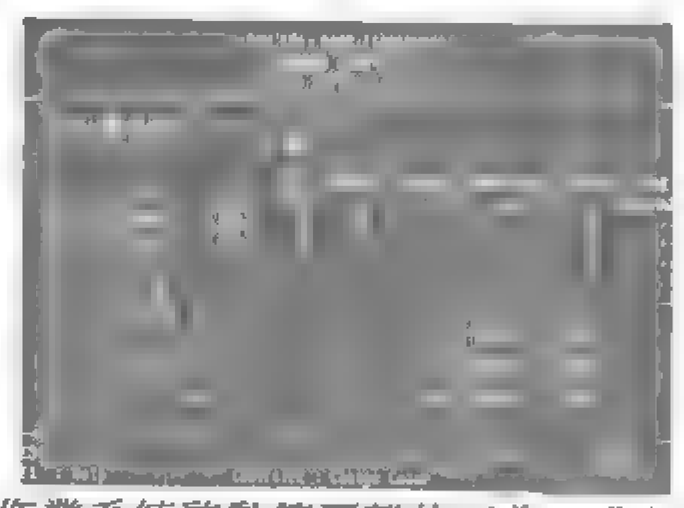
當個人電腦正快速的進入人類的生活中時，許多人都已經深切的感受到學習電腦的迫切性了。因此許多人爲了不讓自己落人於後，學了一期電腦課後就興匆匆的買了一台電腦回家，告訴親朋好友說『我會操作電腦了』。可是正經八百的坐在電腦桌前時，突然感覺好像仍有許多的狀況不是自己所能掌握的。其中大部份的人最不能掌握的狀況，可能是電腦 BIOS 的設定了。



個人電腦的電源被關掉時，它只是一推毫無生氣、死氣沈沈的金屬外殼、塑膠、導線和若干矽晶片而已。當你打開電源時，微量的電流開始啓動了一連串的事件，使這台電腦活了起來。剛啓動時，個人電腦還是非常笨拙的，它只有自我檢查的原始反應，就像從昏迷中醒來的人，檢查自己的手腳是否健在，關節能否活動。除了自我測試外，它還無法作任何工作，包含那些智慧型的工作。然而個人電腦可以去尋找智慧（以作業系統模式存在的智慧，解讀個人電腦最原始的意義。然後，以應用程式的模式教育個人電腦），讓電腦更快更準確的工作。

而這「尋找智慧」的工作，就落在「 BIOS 」身上了。

一、何謂 BIOS ？



電腦的電源被啓動後，爲了要讓它自我判斷測試自己的周邊設備是否已連接妥當，以及知道要到那裡去尋找作業系統，並將作業系統啓動等覆雜的工作，我們必須事先寫一套程式來解決這個問題，並且這套程式在電源通電後得能自我啓動並執行任務。因此它必須事先燒錄在主機板的晶片上。我們稱這樣的程式爲 BIOS ，即所謂的「電腦的基本輸入輸出系統」（ BASIC INPUT OUTPUT SYSTEM）。這套程式是電腦在出廠前，就已經被事先燒錄在主機板的「唯讀記憶體」（ ROM ）晶片上了。



筆者 Gorden.P

二、BIOS 能作那些工作？

以 AMI 的 BIOS 爲例，其工作流程可以如（圖一）所示之：

BIOS 在開機後所做的自我測試步驟說明如下：

(1)啓動 BIOS 程式：

電腦的電源開啓後，電源訊號通過既定的途徑到「中央處理器」，同時清除中央處理器內部記憶體暫存器的內容。接著重新設定暫存器裡程式計數器的值，如果是 AT 級以上的機種，其值是 F000 ；它告訴中央處理器該到那裡去讀取下個指令。此處的 F000 位址即是 BIOS 程式的啓動起點。

(2)檢測中央處理器及 BIOS 程式的完整性：

BIOS 的程式被啓動後，會依序執行一連串的系統檢查工作，稱爲「開機自我測試」。先檢查中央處理器本身，再讀取幾個特定位址的內容，與內存的記錄比較，以確定程式本身的完整性。

(3)檢測匯流排（ DATA BUS & INSTRACTION BUS ）：

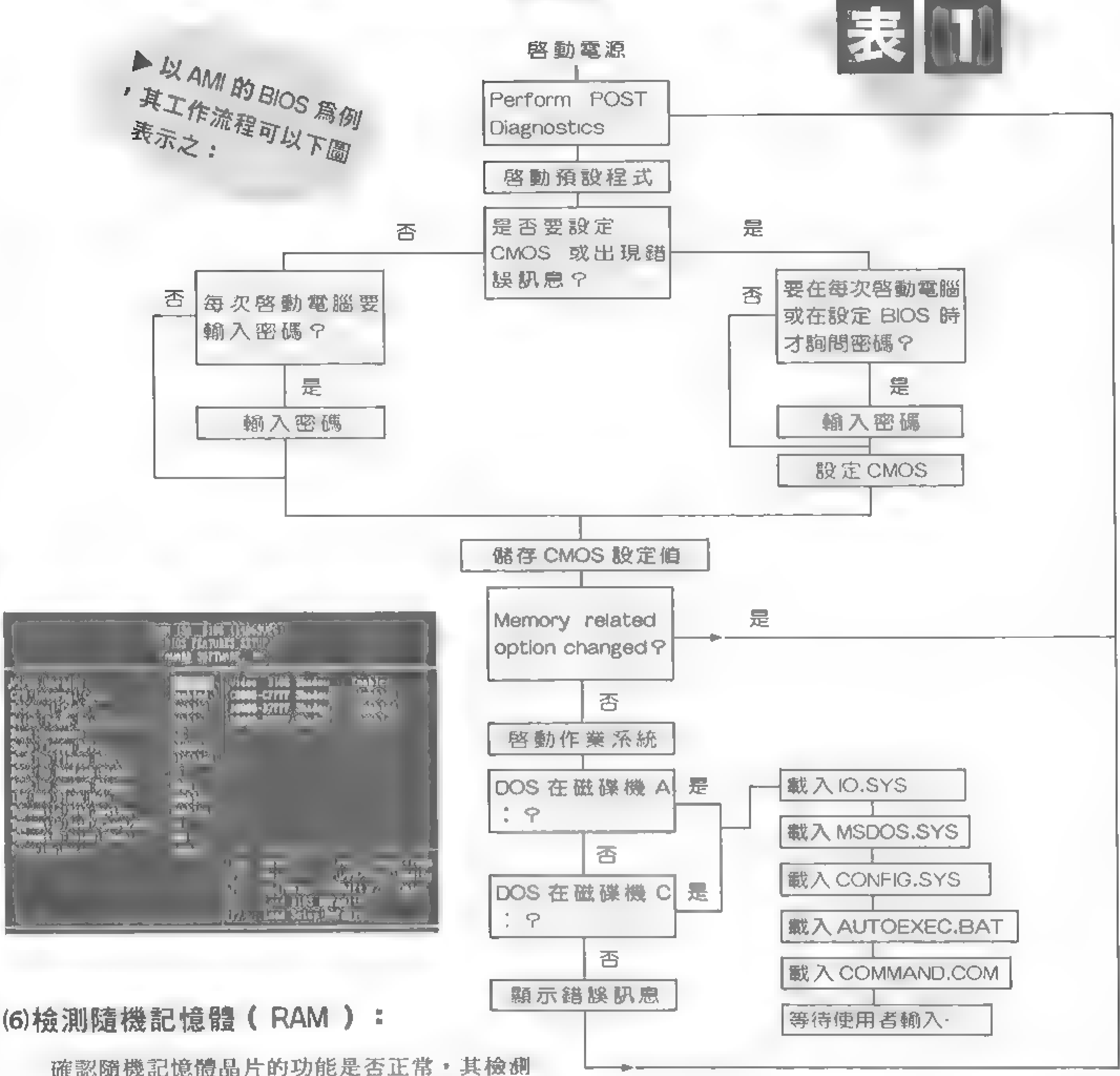
中央處理器送訊號到系統的匯流排（此匯流排祇電腦的所有組件連接在一起），以確定各組件是否連接妥當。

(4)檢測系統時鐘（ SYSTEM CLOCK ）：

測試系統時鐘的功能（早期的電腦還會檢測 ROM BASIC ），這個系統時鐘可以使個人電腦的各種作業能夠同步進行。

(5)檢測顯示卡及視頻訊號：

測試顯示卡的記憶體及控制顯示動作的視頻訊號。並把顯示卡唯讀記憶體裡的程式碼組態，視爲整個系統基本輸入輸出系統及記憶體的一部份。直到這個時候，螢幕才會有若干動作。



(6)檢測隨機記憶體（RAM）：

確認隨機記憶體晶片的功能是否正常，其檢測方法是：中央處理器先把資料寫入每個晶片裡，再讀出它，與寫入的資料比較。測試的過程都會顯示在螢幕上，即在螢幕左上方會看到一直在跑的數字，如果你的電腦有 8 MB 的隨機存取記憶體（RAM），在螢幕上最後會看到 8192 這個數字（如果檢測結果全部正常的話）。

(7)檢測鍵盤：

檢查鍵盤是否已連接妥當，並查看是否有鍵盤被按下。

(8)檢測有那些可用的磁碟機：

透過匯流排（BUS）的特定途徑，BIOS 把訊號送給磁碟機，並等候磁碟機的反應，以確認有那些可用的磁碟機。

(9)將測試結果與 CMOS 中所記錄的資料作比較：

AT 級以上的個人電腦，會把開機自我測試的結果，與一個叫作「互補氧化金屬半導體晶片（CMOS：它是一種記憶體晶片，存有正式的系統組態記錄，關機之後，可從電池取用電源，保存其中的資料）裡的內容比較。凡是有這個晶片的個人電腦，改變基本系統設定時，必須同時改變CMOS的內容。這就是所謂 BIOS 的設定了。

(10)組合各類控制卡的基本輸入輸出系統，並載入作業系統：

磁碟機控制卡之類的組件，都有它們自己的基本輸入輸出系統。透過開機自我測試程序，可以把這些基本輸入輸出系統程式碼辨認出來，並融入系統的基本輸入輸出系統及記憶體內。至此已完成大部份的檢測，BIOS 的最後一個任務是：載入作業系統。

三、開機時發生異常時的狀況

開機自我測試是個人電腦開機時所做的第一件事，也是組件異常的第一道防線。開機自我測試時若發現螢幕、記憶體、鍵盤或其他必要的組件有錯誤時，會在螢幕上顯示錯誤的訊息，而為了避免螢幕故障的不便，還會伴隨著若干嗶聲。如果是嗶一短聲及螢幕上有顯示正常的提示符號 A:\> 或 C:\>，表示所有的組件都已通過開機自我測試。其它所有的長短嗶聲都是有問題，即使沒有嗶聲，也是有問題。下表提供你一個快速的參考：

●電腦開機時發生各種嗶聲的意義：

嗶聲	顯示器之訊息	故障原因
無	無	電源故障
無	只有游標	電源故障
無	DOS提示符號	喇叭故障
●	DOS提示符號	正常
●	BASIC 畫面	[illegible]
●—	無	顯示器故障
●●	無	顯示器故障
●●	錯誤碼	其他，通常是記憶體故障
幾聲●	錯誤碼 305	[illegible]
幾聲●	其他	電源故障
不斷的蜂鳴	其他	[illegible]
—●	其他	主機板故障
—●●	其他	螢幕故障
—●●●	其他	螢幕故障

註：●表示短嗶聲　　—表示長嗶聲

四、認識 CMOS

(1) CMOS 是什麼？

電腦主機板中有顆稱為「互補金氧半導體」的晶片（Complementary Metal Oxide Semiconductor RAM），它也是記憶體的一種，不過它所需要的電壓與耗電量都比動態隨機存取記憶體（DRAM）小，只要有 2.2 伏特的電壓就可維持內部的資料不致流失。但是當電腦關掉後，CMOS 從哪裡得到源源不斷的電源供應呢？原來在電腦打開的時候，CMOS 所需的電源由電腦的電源供應器供給，關機後則由一顆安裝在主機板上的 3.6 伏特電池所供給。因此儲存在 CMOS 中的資料就不至於因關機而消失了。

(2) CMOS 記錄了哪些資料？

CMOS 可將一部電腦的週邊設備狀況記錄下來，提供給 BIOS 做自我開機測試時的比較用，如介面卡的種類、規格，系統的日期、時間，記憶體的形態、容量，軟式磁碟機的規格、硬式磁碟機的規格、容量等。這些資料如果記載不正確，或因故資料流失，會導致電腦無法正常運作，嚴重的話會連開機都沒有辦法。

(3) CMOS 資料流失的原因

會造成 CMOS 的資料流失一般原因有二：

①電源供應器或電池所造成的：電源供應器電壓不穩定或是電池沒電時都會造成資料的流失。

②人為操作的疏失：如果將電腦的電源快速關掉再開啓，就有可能使 CMOS 的資料在瞬間中流失掉，因此一般的習慣是關了電腦後，最好能隔五至十秒的時間再開啓，即可避免這個問題的發生。

(4) CMOS 的資料流失了，如何重新設定？

由於 CMOS SETUP 程式是 BIOS 的一部份，因此不同廠牌的 BIOS，其 SETUP 的操作及其可調整的項目也會有不同。

BIOS 在開機自我測試的過程中，會檢查是否使用者按了要設定 CMOS 的按鍵，如果有就會啓動 CMOS SETUP 的畫面，而不同的 BIOS 其按鍵也不一樣，下表列出目前最常見的三種 BIOS CMOS SETUP 的按鍵：

BIOS 廠牌	進入設定的按鍵	螢幕是否提示進入按鍵
AMI	DEL 鍵	有提示
AWARD	CTRL + ALT + ESC 鍵	有提示
PHOENIX	CTRL + ALT + S 鍵	沒有提示

啓動 CMOS SETUP 畫面後只要依其各項提示將正確值輸入，並在完成後按一下儲存鍵，重新開機後即可正常使用了。

至於 CMOS SETUP 的實例操作，由於本期篇幅有限，將留待下期作更詳盡的介紹。



當初由於吉爾散賽斯要證明自己對於銀龍西薇拉的愛意，於是答應跟她一同前往調查西薇拉口中的神秘誓約，並且如果可能的話，救這些善良的巨龍於這個可怕的處境中…原來因爲當初在巨龍大戰結束後，黑暗之后塔克西絲的爪牙邪惡巨龍們也都被趕到地獄的深淵裡面去了，所以自然善良的巨龍沒也必要在繼續在這個世界上四處遊蕩，所以帕拉丁將他們都陷入深深的沈睡狀態下，計劃若是以後有需要的時候再將他們叫醒，繼續執行善良巨龍的任務，但是卻沒有料到塔克西絲意外的回到了克萊恩，在她的主使下邪惡的巨龍先醒了過來，並且將善良巨龍的所有龍卵都偷走，要脅他們在善惡之戰中，不准出面幫助人類，以使得黑暗之后能夠順利的統治整個世界，迫於整個龍族滅種的危機，這群包括金龍、銀龍、黃銅龍、青銅龍的善良巨龍們被迫立下了一個誓約，答應黑暗之后如果她不將龍卵摧毀的話，他們就絕對不出面幫助善良的一方，而此次西薇拉原先要帶著吉爾散賽絲前往塔克西絲的黑暗神殿冒險，看看能不能將這些被俘虜的龍卵救回，不料他們不慎被守軍給逮捕，幸好靠著神秘種族的幫助，他們得以逃出，但是卻也發現了一個可怕的祕密，令西薇拉感到心碎，吉爾散賽思感到恐懼的事實，黑暗之后根本沒有遵守諾言，她將那些善良之龍的龍卵通通經過可怕的黑魔法和她的能力結合，而將他們的外型徹底改變，從龍卵中誕生的將是可怕的龍怪，而不是原先美麗的巨龍，這也是爲什麼黑暗大軍中有許多這種可怕的龍怪的原因，兩人又再度在神秘種族的幫助下逃出了神殿，這次他們決定回去龍族的聖地，尋求這些被欺騙龍的支持，一開始的時候這些善良巨龍們都不肯相信他們已經被徹底的背叛，但是在西薇而極力勸說之下，他們才決定開始爲了他們受到褻瀆的龍卵復仇，加入正義對抗黑暗的行列，所以羅拉娜的守軍，將是數百年來第一批可以騎著巨龍作戰的部隊，而漸漸的，有了這些龍族的幫助，他們感到原先的奮戰不再黑暗，開始有了一絲光明的希望，也許有一天，這些黑暗的爪牙會像傳說中的一樣，再度被趕回地獄的深淵中…

坦尼思一行人在墜入大漩渦之後原本以爲只有死路一條，沒想到遇到了傳說中神秘的魚人，他們雖然從來不跟外界接觸，但是他們對於溺水的商旅都絕對會伸出援手，幫助他們活下去，但是這樣換來的代價往往就是要在海底的埃思塔廢墟居住一輩子，因爲他們爲了要保守自己的祕密是不惜一切手段的，坦尼思一行人在那裡遇到了一個與魚人相愛的紅袍法師，他也不相信現在外界已經變得烽火遍地，不再像以往一樣；但是由於海底這邊也可以感覺的到有許多沈睡已久的巨龍開始四處出沒，所以在慎重的考慮之後，他們決定讓坦尼思一行人回到地面上去。

羅拉娜的部隊因爲得到了善良陣營巨龍的協助，所以在近來的許多戰役中都得到驚人的戰果，使得人們對於這場戰爭有了越來越大的信心，羅拉娜也得到了「黃金將軍」的封號；但是黑暗之后的計謀和陷阱絕對不只這麼一些，很快的，黑暗的爪牙又要開始出動了…

羅拉娜接到了奇蒂拉的密函，表示坦尼思由於作戰的意外，所以受了重傷，現在在奇蒂拉的軍營裡，非常想要見羅拉娜最後一面，希望羅拉娜能夠擺脫現在的軍職，趕快到坦尼思身邊去，泰思和弗林特都力勸羅拉娜這一定是一個陷阱，叫她絕對不要去，但是羅拉娜在這一陣子已經因爲思念坦尼思

太久，而寧願冒著這個即使可能是陷阱的邀請，也不能夠辜負坦尼思弗林特和泰思眼見如此，只好要求和羅拉娜一起赴約；不過到了現場，他們很快的就發現這只是一團謊言，因為奇蒂拉要求做交換的人質，她的高級軍官巴卡力露出了馬腳，弗林特和泰思本來想要殺了巴卡力就可以逃回帕藍薩思城，但是沒有料到奇蒂拉的新盟友－黑暗的死靈騎士索思王出現，他的靈力讓泰思和弗林特無能為力，眼睜睜的看著羅拉娜被從他們眼前劫走，只好黯然回到帕藍薩思城報告這個壞消息，但是卻發現這個時候又有新的威脅出現，在大名鼎鼎的「黃金將軍」被俘虜之後，黑暗之后派出了他的漂浮要塞，以及空前強大的巨龍兵團，擺出了最後決戰的態勢，要求帕藍薩思城和他們的抵抗力量一起投降，迎接黑暗之后統治世界之日的到來…

力量最強大的龍騎將－艾瑞阿卡思，是一個身具魔法和戰技兩種天賦的奇才，因此也是黑暗之后最寵信的愛將，他對於奇蒂拉這次失去了「永恆之人」的蹤跡感到十分不滿，決定來一次意外的造訪，但是卻沒料到奇蒂拉因為膽敢冒犯禁忌進駐達加堡，所以也同時得到了一個可怕的同盟－死靈騎士索思王，索思王在大洪水之前是一個榮耀的索藍尼亞騎士，但是因為他的熱情掩蓋了他的理智，所以錯失了能夠阻止大洪水這個天罰的機會，因此得到了一個永世不得超生，世世代代、年年月月都必需過著以亡靈之身四處活動的命運，跟隨他的是一群不甘在大洪水中死去的骷髏戰士，以及一個精靈死後不得安息所變成的怨靈，單單只是他們在晚上所發哀號聲就足以將一個人震撼到無法言語，奇蒂拉為了得到這個可怕的盟友，不惜每晚忍受這種可怕的煎熬，但是這個強大的力量讓她即使是站在艾瑞阿卡思面前也毫無所懼，艾瑞阿卡思在和她討論之後，決定將羅拉娜作為獻給黑暗之后進入這個世界的獻禮，和「永恆之人」貝倫將一同在黑暗之后的神殿中獻祭，作為整個善惡之戰的黑暗結局…

而坦尼思卻毫不知情的回到了帕藍薩思城，在看到了這些好不容易贏來的成果和信心都被黑暗之后的詭計摧毀之後，坦尼思擬出了一個計劃，他們決定冒著生命的危險潛入黑暗之后的神殿中，一方面是為了要將他的心上人羅拉娜救出，一方面則是為了「永恆之人」貝倫一再表示他的妹妹就在此處等待他結束一切的不幸，所以坦尼思認為，也許待他來到黑暗之后出現的地方，也許利用他身上的力量可以將這個惡神重新趕回地獄的深淵中，所以坦尼思說服了所有的的伙伴跟他再一次的進入黑暗大軍的防線之後，進行這一次的計劃，由於他們必需毫髮無傷的潛入這座神殿，所以不可能利用武力來強攻進去，畢竟這裡是他們的大本營，想要送死有更好的方法；於是他們決定要利用飛龍將他們送進敵人的陣地中，再冒充是黑暗大軍的軍官進入個神殿中，再加上最近這個地區因為黑暗之后眼見勝利在望，所以她決定要舉行檢閱惡龍大軍的慶典。所以在這段時間內，不但是防守較為鬆懈，同時混亂的情況也讓他們有更為充裕的時間去混入這個地方，但是卻在途中遭到了巨大火球的攻擊；坦尼思原先以為是計謀被視破，準備開始一場惡戰，不料卻發現一個熟悉的老法師－費茲本和一個年老的金龍在地面上等待他們，不過因為兩人的出現，坦尼思原先乘坐的巨龍都回到了他們的營地，但是他們距離原來的目的地還有一段非常遠的距離，但是這個老法師費茲本自告奮勇的要帶他們通過一個山中的捷徑穿過一個古稱「諸神之鄉」的城市，以便抵達他們原先的目的地；但是在路上受到了龍怪的伏擊，再加上貝倫越接近黑暗神殿，他所感受到的壓力和恐懼就越來越強烈，終於在一天早上，貝倫受不了這樣巨大的壓力，開始崩潰，他拔腿就跑，隊伍開始緊追著他不放，更令人感到驚訝的是，老矮人弗林特一反最近疲憊不堪的常態，一馬當先的跟在貝倫後面，隊伍反而跟不上這個強健的老傢伙，但是他們很快的聽到了一聲令人血液凍結的哀號，隊伍份力追上一看才發現，弗林特已經安詳的去世了，畢竟即使在一場戰爭中，像他這樣的老兵也有安息的權利，他已經看過了太多的苦難，接下來該是年輕一輩的責任了…但是費茲本仍然堅持要繼續前往傳說中的「諸神之鄉」，等到他們到達「諸神之鄉」後，他們發現這個地方就跟他的名字一樣，曾經一度是諸神的家，但是在大洪水之後，這裡所充滿的只有無盡的空虛與悔恨，他們在這裡發現了一個巨石柱群，在石柱群的中央，他們看見了一個純黑的大鏡面，上面像夜空一樣映有代表諸神的星座，而與真實世界相同的是代表塔克西絲的黑暗之后和代表帕拉丁的無敵勇士星座都失蹤了；不過，更令人驚訝的是…

一抬頭，坦尼思看見了費茲本走上了黑色的大鏡面，弗林特的屍體在他的手上…當那個老法師帶著弗林特的屍體到達鏡子的中央的時候，一瞬間他就消失了…當坦尼思再度注視著那個大鏡面的時候，他看見了代表帕拉丁的無敵勇士星座又再度出現了，他們在一陣閃動之後，很快的就發出了耀目的藍色光芒，照亮了黑暗的大鏡面；很自然的坦尼思抬頭向天上看去，但是天空並不像他所期待的一樣，它們仍然空虛黑暗…

～摘自<春日黎明的巨龍>第三章第三節

在幾日的旅程之後，隊伍一行人終於抵達了娜



瑞加，黑暗神殿的所在地，當地的守軍正在爲了混亂的秩序而感到煩惱，因爲三個龍騎將的大軍都匯集與此處，而他們之間又彼此提防，所以實際上帶進城中的武裝部隊比預計的要多了很多，再加上他們的風紀問題，一時間娜瑞加變成一個亂哄哄的大營區，但是由於黑暗之后預料到坦尼思一行人一定會前來救援，所以特別對他們的形象有加以描述，但是因爲弗林特已經去世，再加上金月和河風爲了他們即將誕生的孩子而沒有跟來，所以他們跟描述的並不完全一樣，所以守衛隊隊長只有先將他們關起來，坦尼思眼看一但被認出來，一切都完了，他們會被殺，貝倫會被認出來，於是只好投奔奇蒂拉，他答應奇蒂拉要跟他永遠在一起，並且幫助她實現奪取艾瑞阿卡思地位的計劃；奇蒂拉表面上答應坦尼思的要求，但是她同時派出她手下的龍怪，前去牢中調查「永恆之人」是否也跟著一起到來，這樣黑暗大軍的勝利就指日可待了；果然不出她所料，貝倫被關在牢獄中，但是龍怪要將他帶去給黑暗之后時，貝倫意外的以怪力殺了龍怪，同時也讓卡拉門、泰思等人得到了自由，爲了讓貝倫能夠成功的抵達他的目的地，卡拉門決定和泰思、緹卡等人分開，由他護送貝倫去一直在召喚他的地方，而泰思和緹卡則負責將敵人引開。

坦尼思則和奇蒂拉一起出席了黑暗之后下令舉行的龍騎將效忠大會，會場本來就非常混亂，再加上一名龍騎將死於坎德人之手的消息傳來，讓整個會場沸騰了起來，但是奇蒂拉的計劃仍然不變，坦尼思要在這裡向黑暗之后宣誓效忠，同時在龍騎將之首艾瑞阿卡思舉行加冕典禮的時候，趁機刺殺他，並且取得他的「統治者之冠」，以便和奇蒂拉一起統治整個克萊恩大陸，雖然黑暗之后會在一旁目睹整個經過，但是她對於手下的弱肉強食是絕對不會阻撓的，畢竟只有最強的人才適合作她的爪牙；到了加冕之時，坦尼思依照著計劃要刺殺艾瑞阿卡思，但是卻發現他身旁有強大的護身力場，以他的力量絕對沒有辦法破壞，因此不禁懷疑是否被出賣了，突然他聽到了一個熟悉的聲音告訴他〝刺下去，不必擔心！〞，坦尼思還來不及想出這個聲音是誰的，就被迫要先下手爲強，沒想到果然一擊得手，艾瑞阿卡思的護身力場被破，臨死仍然不明白爲什麼會死在一個平凡人的手裡，但是接著就是一場完全的混亂，兩方派系的戰士開始互相攻擊，有些爲了維護主子的利益，有些則是爲了自己已死的主人報仇，不過奇蒂拉藉著索思王的死靈軍團的力量，不但取得了「統治者之冠」同時也得以在這個危險的狀況中全身而退；同時間突然整個神殿響起了刺耳的號角聲，因爲黑暗之后的最後防衛開始運作了，卡拉門和貝倫已經接近了黑暗之后的最後陷阱，但是他們沒料到，出現在他們面前的竟然會是…雷思林 ?! 一個卡拉門以爲早已失去的兄弟；他這次出現的時候，跟當年在精靈森林裡經歷過的那場噩夢完全一模一樣，身著黑衣，帶著比以往任何一刻都還要強大的力量，他也坦承的告訴卡拉門，他就是黑暗之后的「最後防衛」，負責這條通往黑暗之后進入這個世界的通道的安全，一但黑暗之后呼叫他，他就可以立即排除任何意圖進入的人，但是這一次，黑暗之后會發現她相信錯人了…雷思林的野心即使是神也沒有辦法預料，他決定背叛黑暗之后，帶著他的哥哥和貝倫前往他們的目的地。

在到了當初黑暗之后第一次再度進入克萊恩大陸的地方之後，貝倫發現自己的妹妹爲了守護這個世界不讓黑暗之后進入，受到了永無止盡的煎熬，但黑暗之后因爲貝倫的原因，也一直不能突破這個障礙，貝倫爲了終結這個悲劇，於是決定奔向他的妹妹，兩人在一陣閃光之後合而爲一，而黑暗之后正準備開始的重新進入克萊恩大陸的儀式，也跟著中斷，因爲她一被封回了黑暗的深淵…

而在這個混亂的場合，坦尼思和羅拉娜趁亂殺出一條血路來逃向外界，而泰思雖然因爲中了劇毒瀕臨死亡，但是雷思林爲了以往的情分，決定利用黑魔術的復生密法救他一命，但是從此之後恩斷義絕，走的是光明與黑暗的兩條路，最後在整個黑暗神殿的崩壞中，泰思利用費茲本給的巨龍雕像逃出了這裡。

在黑暗之后被趕回黑暗的地獄之後，整場戰爭已經面臨了最後的勝負關頭，雖然仍有許多的邪惡勢力在大陸上肆虐著，但是少了一個強而有力靠山的他們，被剿滅只是指日可待的了，坦尼思和羅拉娜在這場戰爭結束後，終於認清了對彼此的愛意，卡拉門和緹卡也心繫對方，而金月和河風則要開始將大洪水以後就荒廢的諸神信仰重新帶回到世界上來；但是黑暗的一方並沒有就這樣中止他們的計劃，奇蒂拉在奪得了「統治者之冠」後，決定先和索思王回到他們的達加堡在進行下一步的計劃，而雷思林呢？他則進入了帕藍薩思城中的牧師之塔，因爲，預言將在他的身上應驗…

〝只有掌握了過去與未來的年輕強者到來的時候，帕藍薩思城的巫師之塔才會爲他而開…〞

～龍槍編年史完～



亞洲套裝軟體系列



萬用寶典 & 公司寶典



以「最先進」的FOR WINDOWS版專業技術
以「最精緻」選項畫面
以「最快速」操作功能
以「最便利」管理效率
是前衛的經典之作，破天荒的科技極品



產品功能

☆名片管理
☆行事曆管理
☆圖書管理
☆訊息欄管理
☆國內外航空訂票電話
☆生辰重量看運勢
☆日記本管理
☆家族表管理
☆收支帳本管理
☆城市機場英文簡稱
☆信用卡管理
☆駕照管理
☆掛號證管理
☆行照管理
☆台北市計程車服務電話
☆姓名店名字劃吉凶
☆健康咨詢與一般急救
☆百歲年齡對照表
☆支票管理
☆銀行儲蓄管理
☆餐廳介紹
☆留言板
☆台灣旅遊資訊
☆地形圖
☆信用卡消費
☆飛機起航表
☆飛機抵達表
☆音樂盒管理
☆提款卡管理
☆VIP卡管理
☆換算表
☆捍衛午夜遊戲
☆紀念日管理
☆列車時刻表
☆團體資料管理
☆血型篇
☆星座篇
☆八字論命
☆常用題辭
☆生肖命運

萬用寶典特價

1950元

產品功能

1. 名片管理
2. 行事曆管理
3. 會議管理
4. 員工卡管理
5. 薪資管理
6. 收支帳本管理
7. 訊息欄管理
8. 傳眞資料管理
9. 圖書管理
10. 系統功能

公司寶典特價

1,950元

產品特色

1. 超強查詢檢索功能
2. 顯示正確的總筆數
3. 視窗畫面任意搬移
4. 資料瀏覽方便查詢
5. 多組辭庫新增取用
6. 文書編輯自由發揮
7. 最方便的操作指引
8. 靈活欄位排序功能







總代理：亞資科技股份有限公司
地址：高雄市三民區民壯路53號
服務諮詢專線：(07) 384-8860轉228、220
傳真：(07) 385-3423

代理發行：智冠科技有限公司
地址：高雄市三民區民壯路53號
訂貨專線：(07) 384-8868轉250、251
(02) 788-9188 (04) 311-8774



買軟體要找有保障的公司，亞洲軟體這點做得到！



您需要的軟體，亞洲通通滿足您！

客戶寶典 1200元

個人寶典 499元

個人寶典Ⅱ 880元

學生寶典 499元

校園寶典 500元

家庭寶典 880元

業務高手 880元

訂戶寶典 1880元

薪資總管 3880元

會計高手(單機版) 3500元

會計高手 1500元

會計高手Ⅱ 4980元

進銷存寶典 3880元
・進貨／銷貨資料管理 ・應收／付帳款管理

進銷存寶典Ⅱ 4980元

資產總管 3880元
・財產增減表

標會高手 880元
・分析與預測得標資料

辭典高手 880元

維修寶典 3880元

檔案呼叫器 499元

解毒寶典 980元



CAI 電腦動畫教學軟體系列

數學奇兵（國中數學）　地球村（地理百科寶典）　動物科學城（兒童自然科學百科寶典）　一起學英文（兒童英文百科寶典）　萬花筒（兒童百科教學）

算數小神通　動動腦　畫家創作室　小小新世界





亞洲軟體

亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：(07)384 8088轉228.229
傳　　真：(07)385-3423

智冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線：(07)384-8088轉250.251
(04)311-8774
(02)788 9188

購買方法

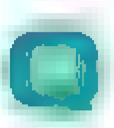
1.歡迎至全省軟體世界專櫃經銷商、金石堂書局、萬客隆、大樂等賣場購買。 2.可利用劃撥帳號：41081300 劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司



亞洲套裝軟體系列
理財寶典
有條理的掌握每一筆收支明細？
分析各類投資的損益計算？
成為標會專家？
CITIBANK
VISA
Nº 051223
理財投資秘訣
借貸利息計算
建議售價 $ 2500 元
亞資科技股份有限公司
亞洲軟體
傳　真　07 8150910
軟體世界
智冠科技有限公司
購買辦法　請就近軟體世界專櫃經銷點購買、
2 可利用劃撥帳號
劃撥帳戶　亞資科技股份有限公司收。



台南市◎陳瑞嶸



問題診療室你好：

(1)在雜誌 80 期中所提到之 UNIVBE.EXE 程式，能產生何種功能呢？

①使 VGA 卡能顯示 640 × 480 256 色

②能使 GAME 的解析度降低而支援 VGA

③或能超越 640 × 480 256 色的解析度，又爲何 VESA 模式？

(2)在我 Intel 486 的主機上，主記憶體（8MB）= 128K SRAM + 8064K DRAM（4 條）那 DRAM 是如何分配的（1 條多少）？

(3)貴刊（SUPER NEW FILES）標示 GAME之所需記憶體是指驅動一切工具所剩的空間嗎？又 SUPER NEW FILES 和新片動向的日期、價碼，有時會有不同的情形，到底哪個是正確的呢？

陳讀者你好：

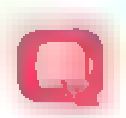
(1)目前各家廠牌的 SVGA 卡規格都不一樣，就算是同一家製造的 SVGA 卡，也因型號不同而功能相異。有鑑於此，美國視訊電子標準協會（Video Electronics Standards Association，簡稱 VESA）提出一套標準的 SVGA 卡技術規格，其中製定了許多 SVGA 卡的功能及可顯示「延伸模式」(Extended Mode)。此外，VESA 也提供了一套軟體的標準界面－VESA BIOS Extension(VBE)，它擴充了 VGA/SVGA BIOS 原有的功能，使程式設計師可以利用統一的界面來做更多的顯示。

現在一些較新型的 SVGA 卡大都內建有 VBE 的功能，如 ET4000W32i(W32P)、S3、Trident-8900C、Cirrus-GD54 等，而舊型的 SVGA 卡有都有提供外掛式的 VBE 驅動程式，如 ET4000 使用 TLIVESA.COM、Trident 使用 VESA.EXE 等，而 UNIVBE 則適用於各種顯示卡。

(2) DRAM 之規格有 1 條 1MB、4MB、8MB、16MB，但 1 條 2MB 的 DRAM 我倒還沒見過?! 或許你的規格特異吧！不然實在想不透 8MB － 4 條要如何分配。

(3)當然不是囉！至於 Super New Files 與新片動向孰對孰錯？以下必須稍做說明：通常 Super New Files 在報導時，遊戲尚未製作完成，因此所需之硬體配備和預訂發行日期，只是廠商提供的參考資料。新片動向則是遊戲已完成（或接近完成）的發行前資料，所以以正確性而言，自然是新片動向較為準確。

台北縣◎ HTCB



軟體世界的大哥大姊們，在下有一些些疑問想請教各位：

看了 80 期的網際網路簡介VI的 MUD 介紹，也想加入這個虛幻世界，但有些問題不太清楚：

(1)要怎樣才能接上 InterNet？有配備需求嗎？

(2)接上網路要那些東西呢？

(3)承(2)這些東西要多少錢呢？

(4)我看了貴雜誌的介紹，但仍不太清楚；可否介紹一本〝淺而易懂〞的書籍？

這位HTCB讀者你好：

雖然這個名字實在很奇怪，不過我還是這樣稱呼你，由於本期收到的信函中，詢問網路如何使用的讀者為數不少，所以特別挑選一個與網路有關的問題，以解讀者之慮。但由於篇幅有限，以下就所需之軟硬體配備和簡單的使用步驟加以說明。目的純為讓讀者了解連上網路的概略情形，對急於想知道如何使用的讀者，沒有太大的助益，有關其詳細的設定與使用，編輯部會有專文介紹。

(1)所需硬體配備：

①配備有 8MB 記憶體 +540MB 硬碟的主機一部

② 14400 BPS 以上的數據機一台

所需軟體配備：

① Windows 3.1、Windwos 95、OS/2 Warp 或其它作業系統

②符合 WinSock 規格的 TCP/IP 通訊軟體

③ Netscape、Mosaic 或其他 Web 瀏覽器

④ FTP、Mail 或其他相關工具軟體（非必備）

簡單使用步驟：

①先向HiNet、SeedNet 或民間通訊公司申請一個Internet帳號

②在作業系統下安裝 WinSock 軟體

③執行撥接動作

④執行瀏覽器或其他工具

(2)至於費用部份，由於目前各家收費各有不同，實難詳細刊載，以下就 Hinet 與 SeedNet 的收費標準說明（以 PC 撥接為主）。

HiNet

申請費：200 元

每月最低通信費：170 元

每分鐘通信費：0.4 元

SeedNet

申請費：200 元

使用費：1000 元，可使用 45 小時

2000 元，可使用 90 小時，贈送 5 小時

4000 元，可使用 180 小時，贈送 20 小時

6000 元，可使用 270 小時，贈送 50 小時

問題診療室

8000 元，可使用360小時，贈送 80 小時
10000 元，可使用450小時，贈送150小時

(3)另外軟體部份，目前市面上有「網路遊俠」、「網翼」、「阿Q魔賽克」…等商業軟體，其售價約在 1000 元上下。

(4)目前市售之網路書籍不下數十種，讀者若真的要〝淺顯易懂〞，只有勞駕您自個兒親至書店挑選。不過主編他還是推薦一本名為「WWW超媒體與網路應用實務指引」的書給你參考參考（聽說主編從網路白癡到現在暢遊網路世界，是看這本書開始的喔！）。

板橋市◎陳韋宏

Q 問題診療室您好：

(1) 80 期雜誌中所附的 CD 是否有問題？在下照以往載入 CD 的方式載入後，僅看到一游標，在左上角出現 LOADing with…字樣，並且移動游標（但背景全黑，不見圖及字），載入別期 CD 卻無此反應，希望代為解答。

(2) Windows 95 出現後，勢必會取代目前的作業系統，那麼〝整人專家（FPE）是否可在其系統下執行？如果不能有無考慮要出 FPE for Windows？

A 陳讀者你好：

(1)如使用別期 CD 不會出現上述情況，那 80 期的 CD 極可能在運送過程中有所損毀，你可以就近向經銷商換取新的 CD 或寄回本刊服務課更換。

(2) Windows 95 會不會取代別的作業系統，我不敢斷言，不過可以確定 Windows 95 是擔受歡迎的作業系統。至於整人專家能否在其系統下使用，編輯部測試後證實 FPE 無法在 Windows 95 底下執行，不過據消息指出， FPE for Windows 95 正緊鑼密鼓趕製中，愛用者可靜心期待。

澳門◎陳英傑

Q 問題診療室你好：

聖誕快樂！在下第一次寫信來請教，有以下幾點問題

(1)貴刊第〝80〞期中軟世新聞所介紹的新書〝揭開毀滅戰士之謎－基礎篇〞在澳門那兒可以購得？售價多少？

(2)有朋友問我拿〝隱月傳奇〞的攻略（很老的遊戲），現在我到底可以在哪兒尋到？

(3)因為父母反對，我家並沒裝置 moden ，所以與 BBS 及 Internet 無緣，那麼我如果想投稿的話（包括所有類型的稿件及 MEGADISC 的 CG）應如何處理？

A 陳讀者你好：

(1)編輯部無法確定澳門有無書報商代理這本書，不過讀者可用劃撥的方式購買，以下為劃撥郵購資料。

戶名：松崗電腦圖書資料股份有限公司
帳號：01090308
書價：450 元
國外郵資：約 200 元（松崗表示國外郵資需由讀者自付）

(2)軟體世界曾經出版「隱月傳奇」的攻略單行本，不過正如你所言，這遊戲很老囉！經詢問目前已存書，也無再版，所以編輯部也愛莫能助啦！

(3)投稿可將文字檔或 CG 存至磁片，再寄至本刊信箱。

桃園市◎蛋頭

Q 問題診療室您好：

(1) PC-Cillen 5.0 和大宇的捍將防毒系統或市面上的防毒軟體那一種比較好，請說明一下優缺點，因為小弟我想買一套可以長期使用的防毒軟體，所以請您給我一些良心的建意。

(2)小弟我自從使用了 QEMM 7.5 之後，就再也無法進倚天了，我聽說好像要改什麼東西，可是我又不會改，所以想請教您。小弟的電腦配備為：386DX-40、4MB RAM、 SVGA 340M HD 、二倍速光碟機、16Bit 聲霸卡；再附上 CONFIG.SYS和 AUTOEXEC.BAT 二檔；CONFIG.SYS

(3)在我還沒有用 QEMM 7.5 之前進入倚天新版時，畫面變成好幾個畫面重疊在一起，而且畫面變得很模糊，這是什麼原因？要如何改正？

A 蛋頭你好：

聽說蛋頭是很聰明的意思，不知道是真是假說？

(1)這兩套防毒軟體，老實說我並沒用過，所以無法昧著良心給你任何有關其優缺點的比較。但是呢？ PC-Cillen 在市場上的口碑一向不錯（當然不是指其他的防解毒軟體不好啦！），而且目前已推出 For Windows 95 的版本，所無論是日後昇級或目前使用應該會符合你的需求（純為個人觀點且無廣告意味）。

(2) DEVICE=C:\QEMM\QEMM386.SYS X=A000-CBFF R:1
加上這段就可以 RUN 中文啦！

(3)有這種現象表示倚天中文的顯示模式設定錯誤，只有執行 ETSETUP 指令，重新設定即可。

問題診療室

電玩短路

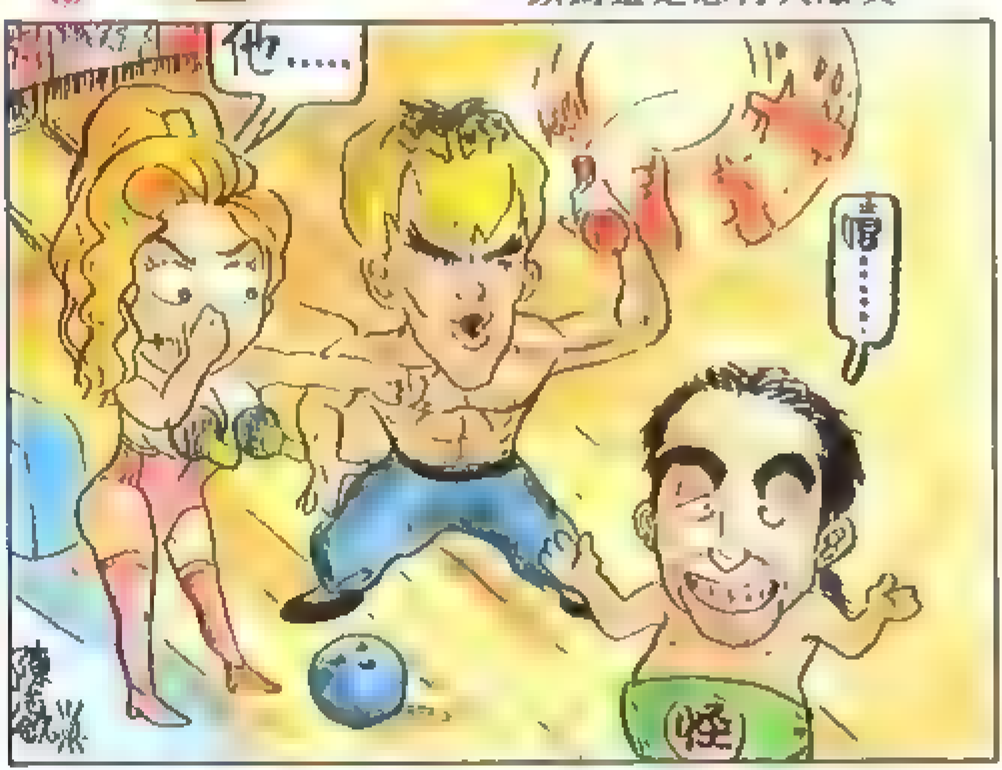


一項最新資料顯示：超級大富翁發行後，黑社會中火拼事件遽增⋯



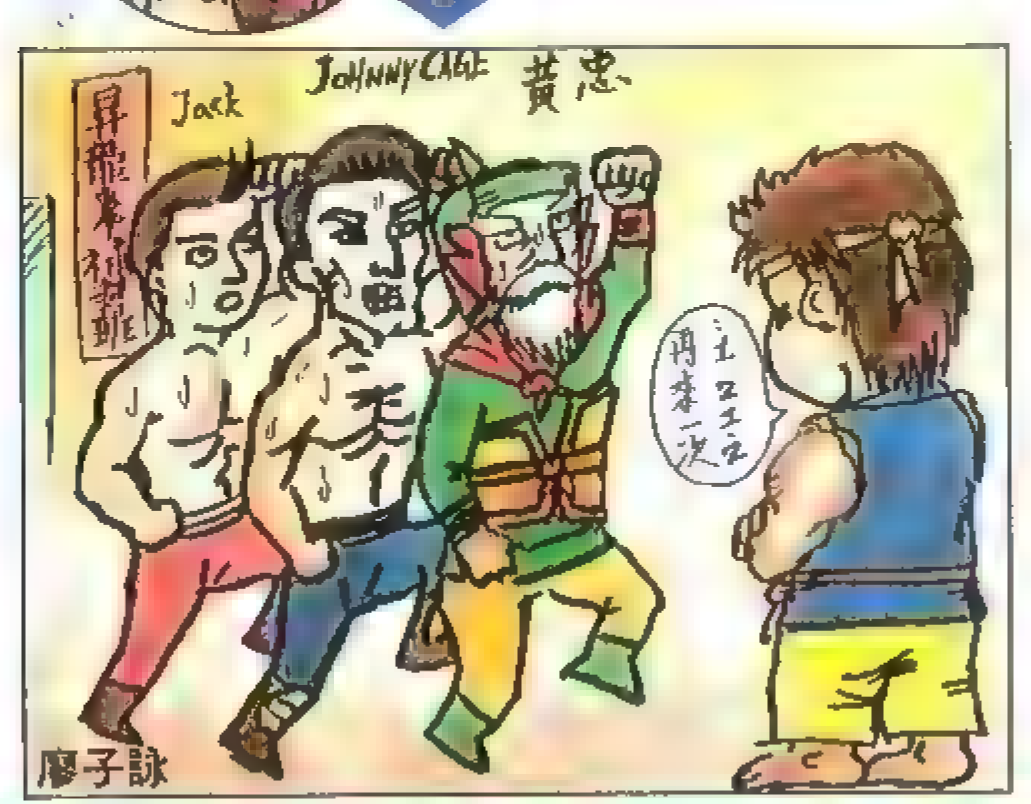


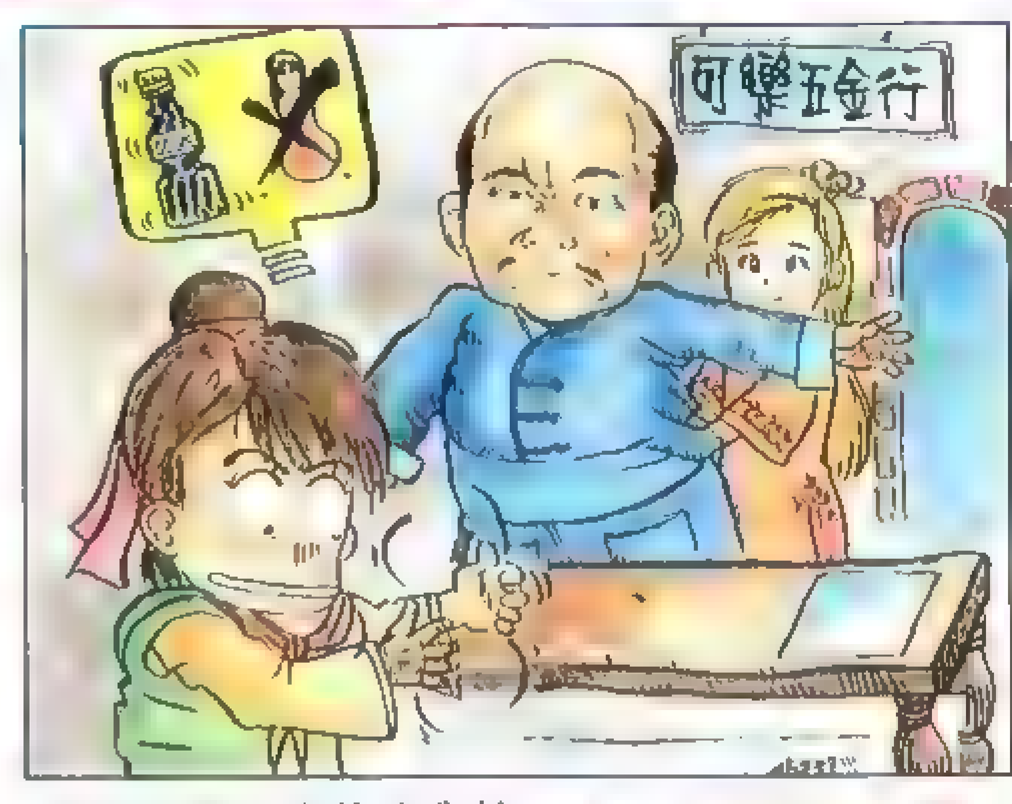
爆笑保齡球中各個人物造型均非常爆笑，一天爆笑保齡球館，出現了一位奇怪的叔叔到處搞怪，原來是怪叔叔跑錯棚，以爲這是志村大爆笑

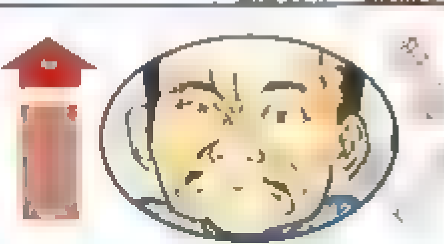




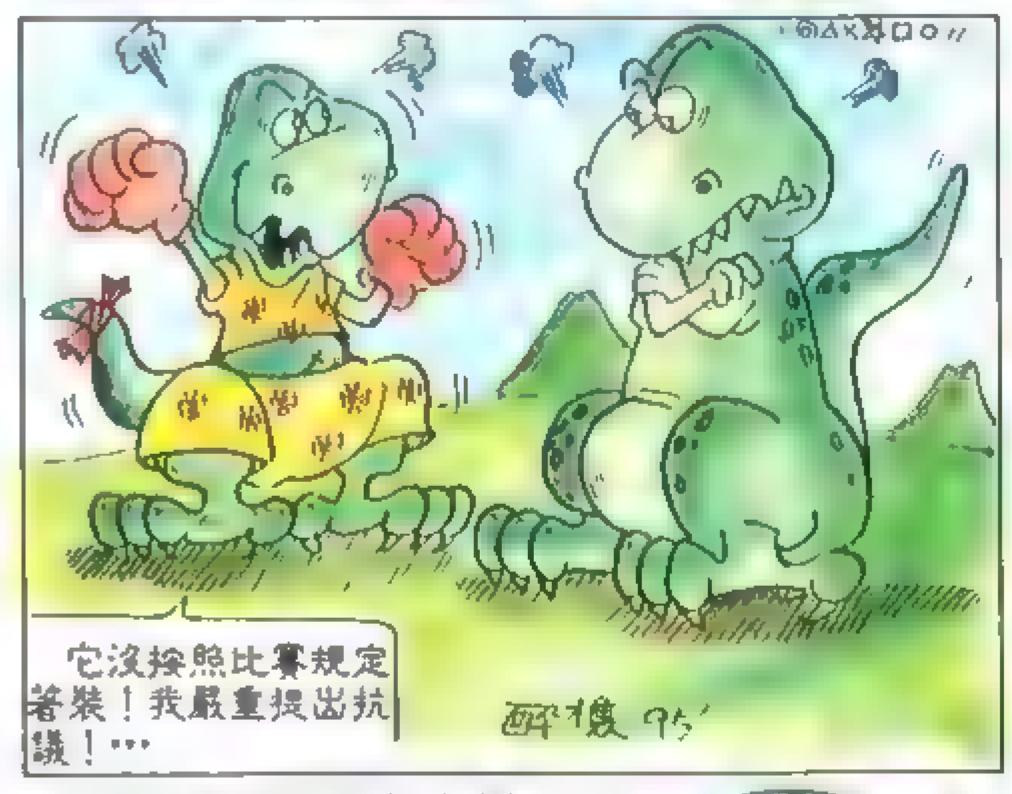
自從龍的昇龍拳出名後，就有越來越多人會這招了





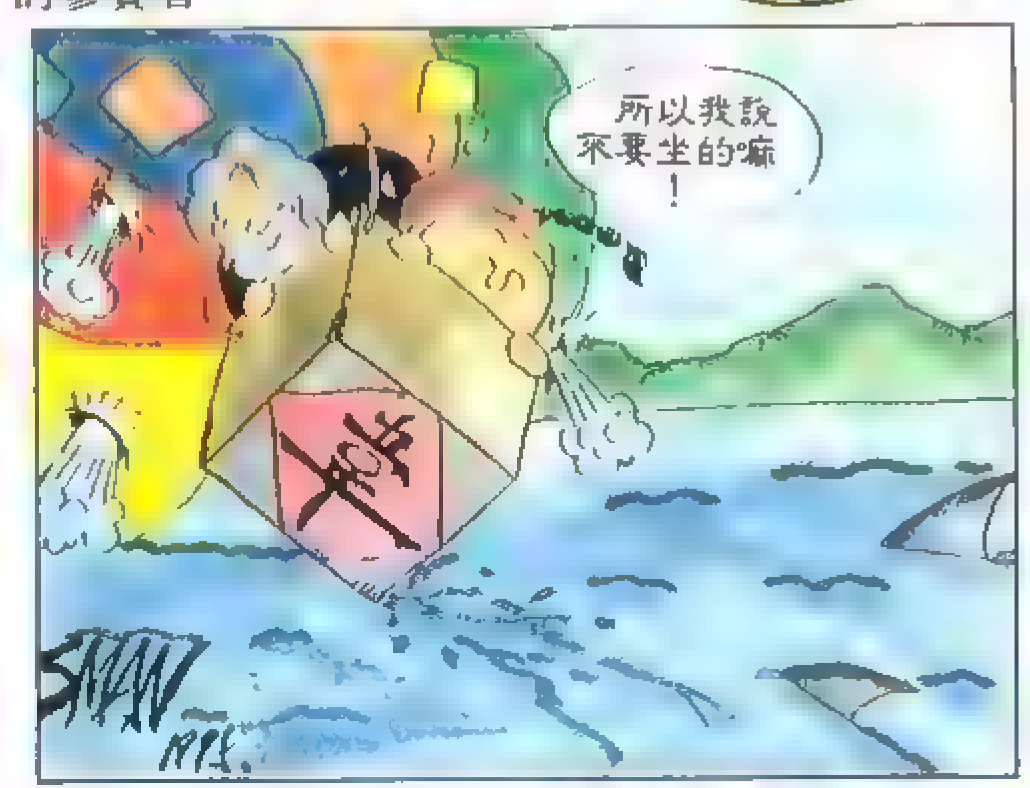


最近有個可樂的廣告拍得很有趣，在 RPG 遊戲中也常碰上這種〝會錯意〞遇上語言不通還眞麻煩





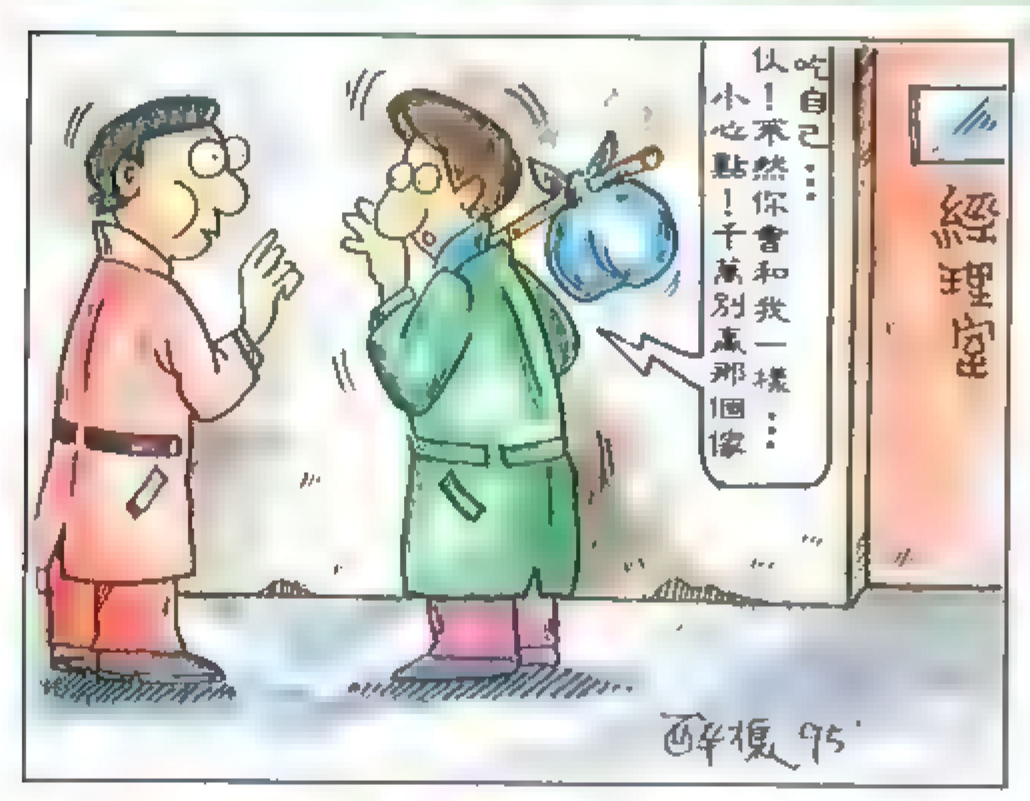
各式恐龍戰技酷似人類，誰敢擔保不會出現一隻頗爲「貓神」的行徑古怪的參賽者





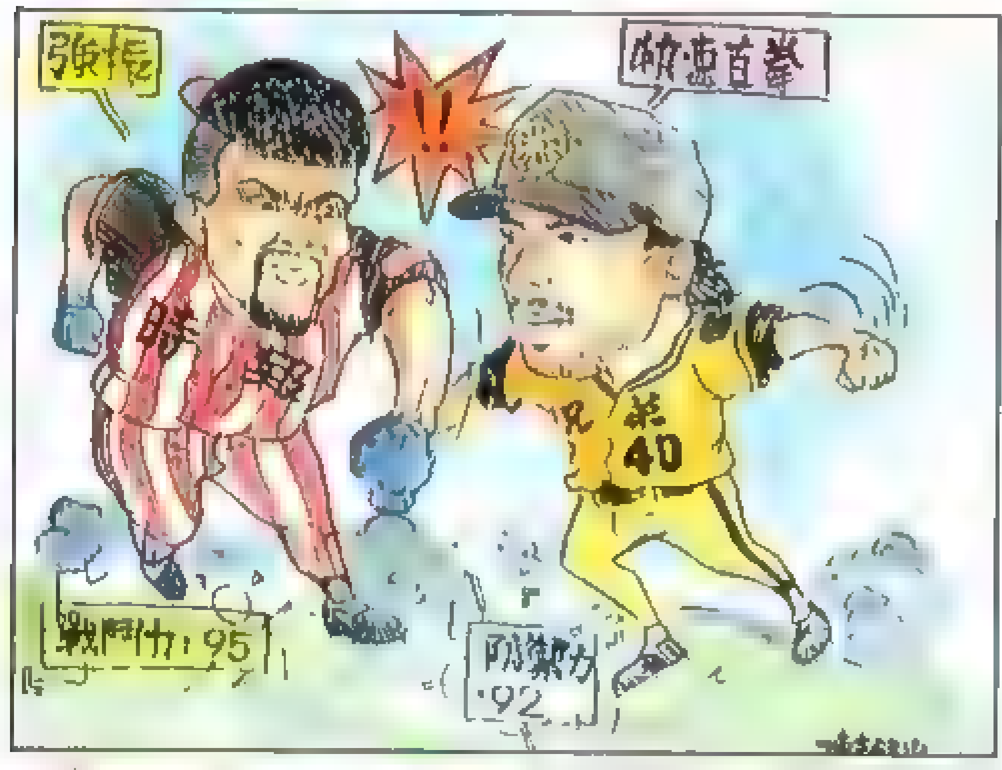
韋小寶爲逃出賊船而搭上熱氣球，怎知氣球品質不良

GAME SHORT





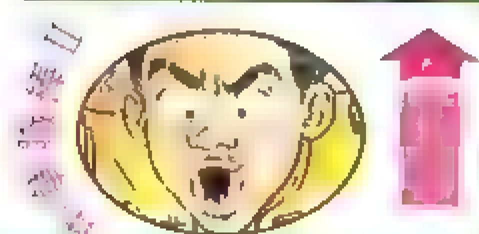
一項非官方消息證實，超級大富翁上市後，失業人口大增…





近來職棒火爆鏡頭頻出，於是屬性能力分佈廣泛的中華職棒Ⅱ也加了戰鬥力和防禦力，以增加球場的真實性…瞎掰

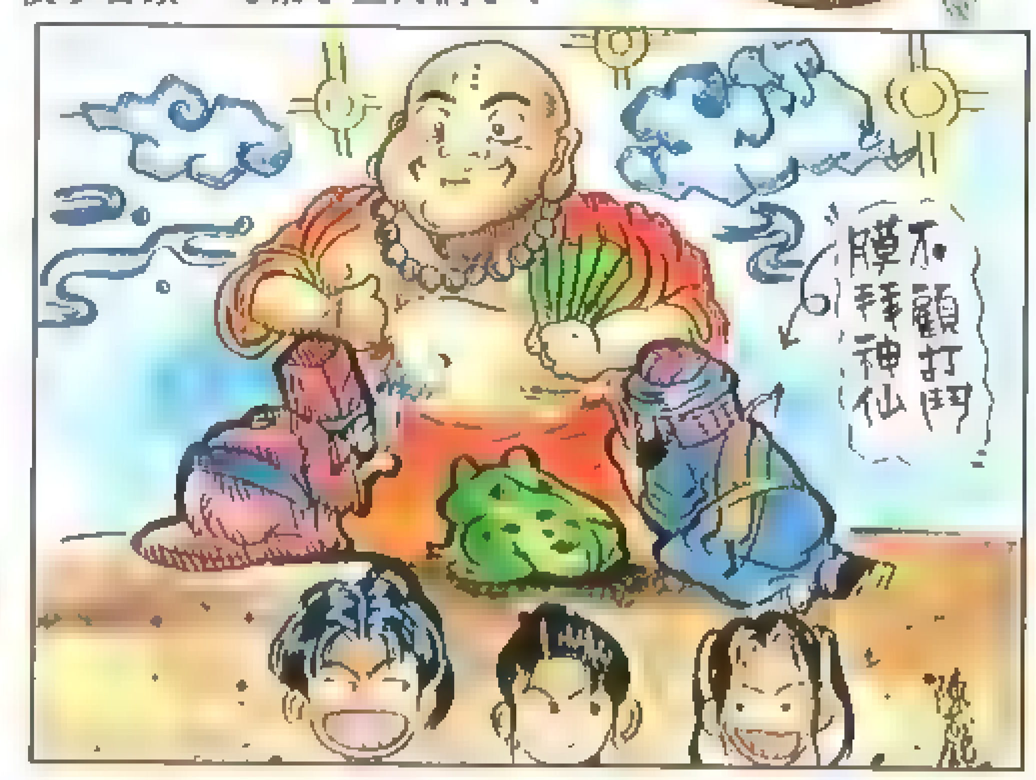




中華職棒Ⅱ中外野手是依靠草皮上的×號標記來守備接球的，可是這回地上多了幾個膠帶假象××，唉！職棒眞是不好混

仙劍奇俠傳的精采歷程中有一叫小石頭的玉佛珠加上夥伙中，對於戰鬥大有幫助，其一"大佛壓頂"令許多敵人嘗到很多苦頭，可樂了主角們了！





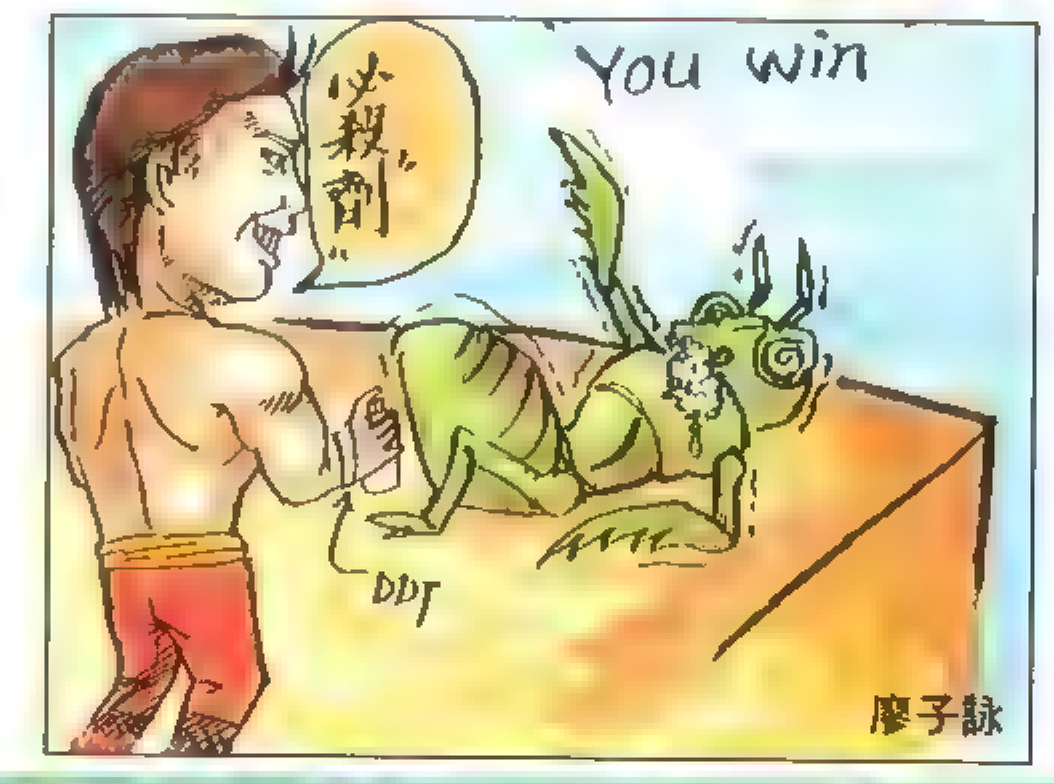
孔明隱伏鄉野，得誠心誠意請出山，對日後打天下的助益無窮…





螳螂人的攻擊既強且快速，一直是一大強敵，但 Jack 最近研究出新的必殺技…







銀河飛龍

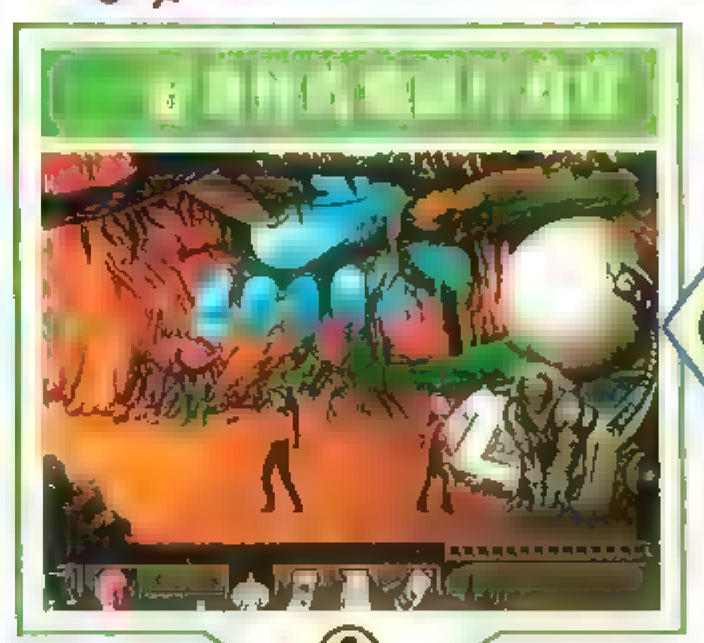
／劉稼禹



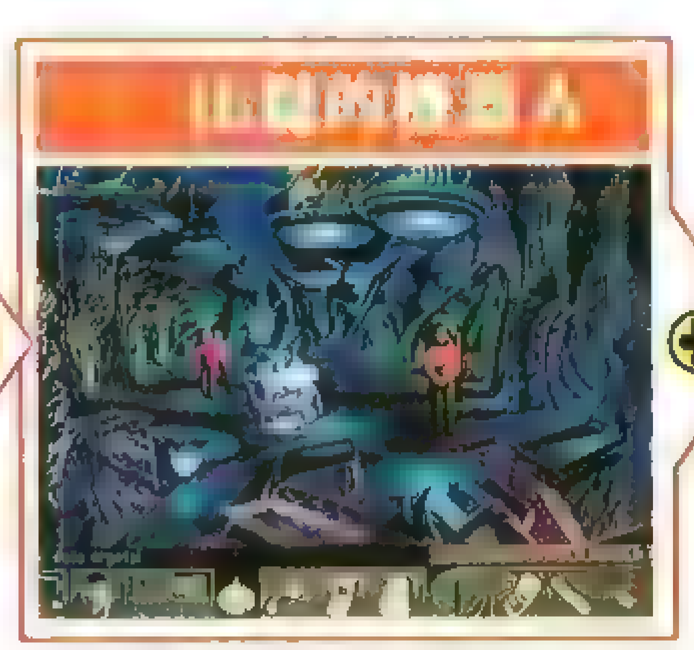
自銀河飛龍推出以來，一直廣受 TREKKER 們的好評。其實遊戲本身的難度並不高，只是在畫面上有些細微之處，若不用心搜尋，很容易就被忽略掉而卡住。只要夠細心、又善用掃瞄器和法射，即使選玩最難的艦長級，也可一氣呵成地玩到最終點。精彩的對話、擬真的操控、細膩的畫面、和影集演員親自來配的音，都使得此遊戲成為TREKKER們不得不玩的鉅作。最後，預祝各位也能早日玩完這個遊戲。

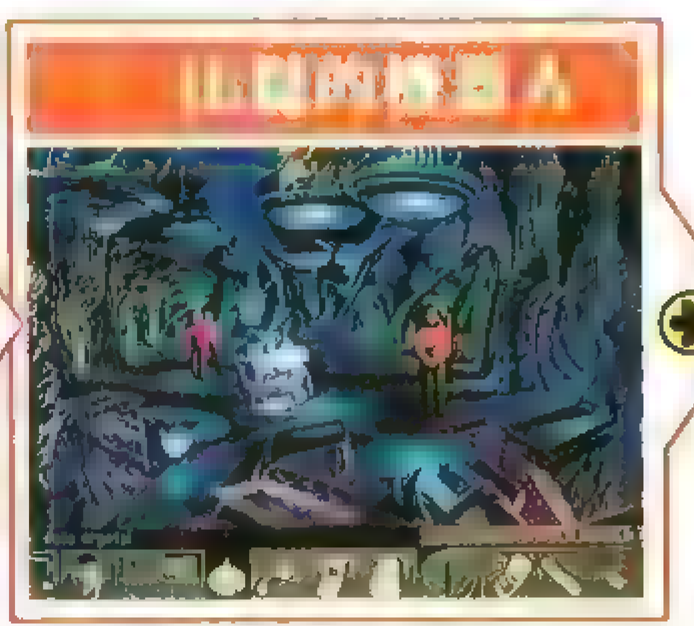


又要出任務了







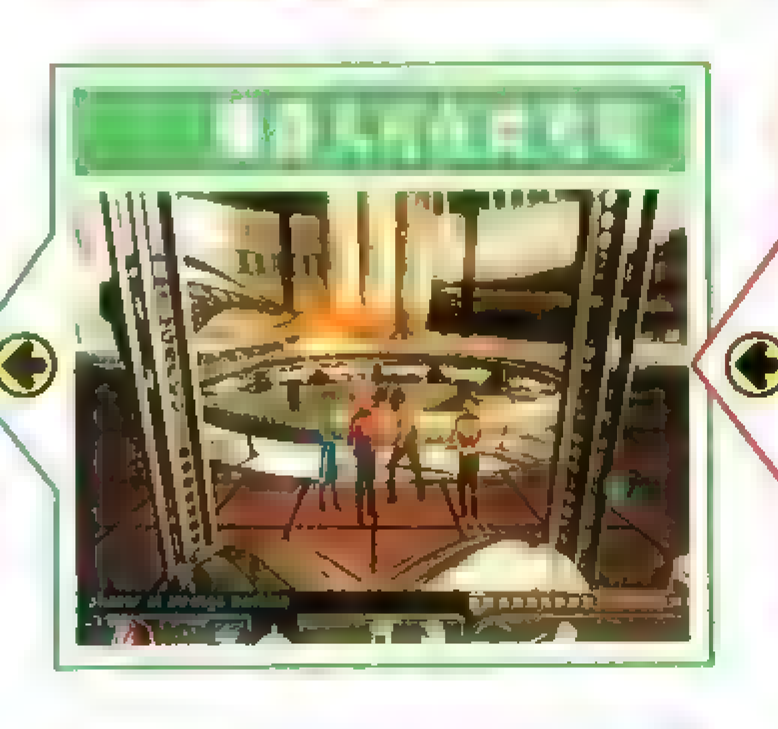




傳送到什麼地方去？

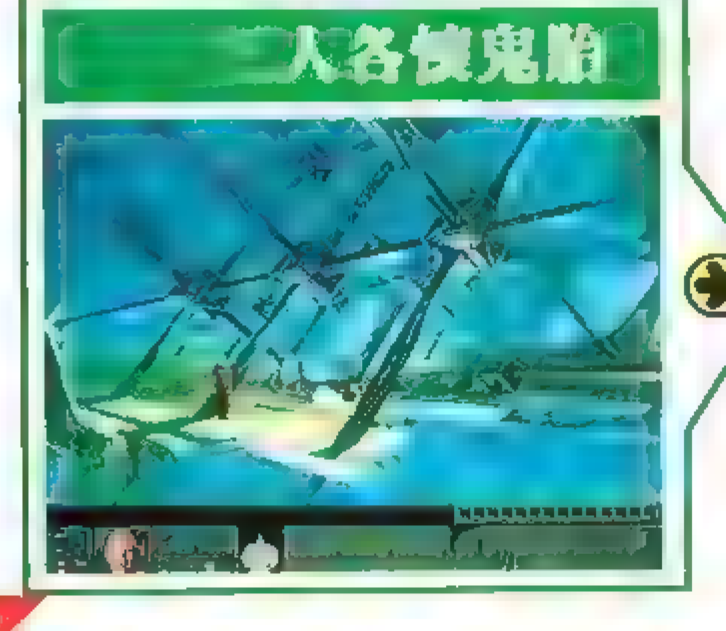


奇怪的控制台





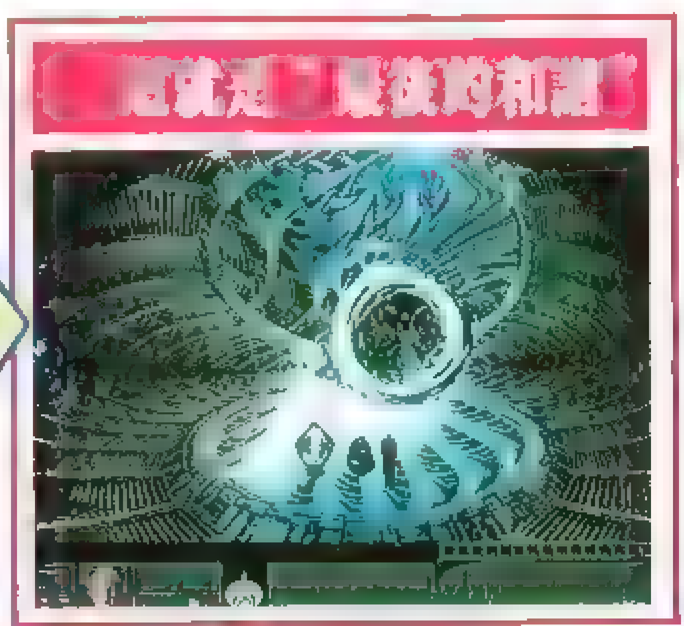
好多會致命的感應器

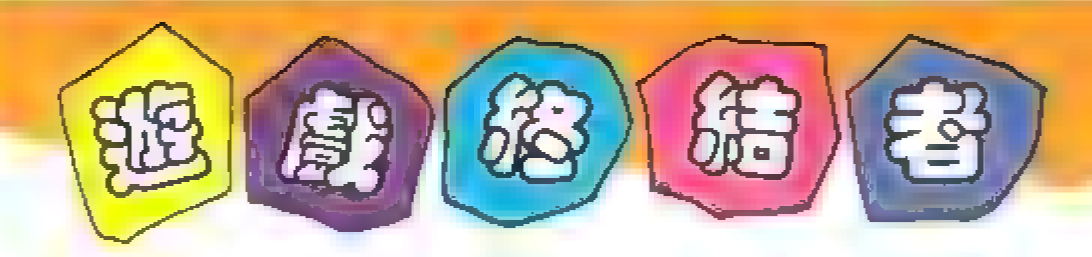


二人各懷鬼胎



進行賭命遊戲





PART 2

／小土豆



這是一個具有角色扮演特質的策略遊戲，遊戲的畫風很寫實，所有場景的規畫也非常細膩，而且都獨具特色，我覺得這個遊戲美術方面的製作，和國內的遊戲比較起來確實有相當的水準。遊戲進行中，所有的物品都以圖像來代替，都可以很清處的辨別。不過使用法術時，還要小心計算準確，不然可會傷到自己的伙伴喔！

1 惡魔的詛咒



2 解救了冰魔女



3 得到勇者之劍



4 正邪的最後對決



5 恢復的巴哈卡城



6 努力終於有了代價



7 攜手共同奮鬥



8 賢能的艾力克斯



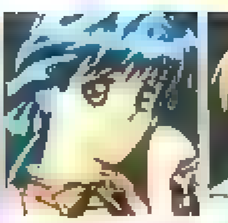
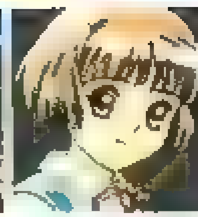
9 懷念故友



10 正義之士






同級生2



最佳女主角票選活動 3/3

在有如雪花般的選票片片飛來之際，最佳女主角票選活動終進入第三個月的最後階段，在登場的十五位角色中，到底誰是最佳女主角？是大家熟識的田中美沙呢，還是青春偶像舞島可憐？是富家千金篠原泉美，還是鄰家女孩水野友美？總而言之，是各個有希望，人人沒把握，不要再猜了！快用選票把你心中的最愛拱上最佳女主角的寶座吧！

在本月投票後，最佳女主角票選活動將進入尾聲，下一期，我們將公佈所有投票的結果與中獎讀者名單，看在獎品的份上，趕快投出你那張神聖的選票吧！



加藤・美紀
MINORI KATO



●一段悲傷的過去，讓她心碎不已●

【個性分析】

美紀有著一段不幸的過去。三年前父親失蹤，起因於上了親戚的當，因而背負大筆債務。美紀對那位親戚厭惡到極點，他每次總是穿著很闊氣，用令人不快的眼光看著她的身材，並且喜歡講諸如「女人的臉孔及身材好的話，活下去就沒問題」這一番話。由於看透了這種男人，使得她對於以貌取人的人不具任何好感…

美紀的特徵是戴著有圓圈的眼鏡，也許這是她自覺得自己長相很可愛，為避免受到油腔滑調男人欺負所使的手段。說她可憐的確很可憐，可是由男人看來，卻覺得她有點自大驕傲。因此，她必須一改被害的妄想症，這一輩子才可能和男人交往。

□年齡：18 歲
□血型：AB 型
○由於父親背負了大筆債務，二年前便行蹤不明，為了生活，美紀從一年級開始偷偷的打工，在班上屬於缺乏活力、感覺陰沉的女孩。



鳴澤・唯
YUI NARUSAWA



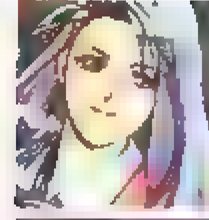
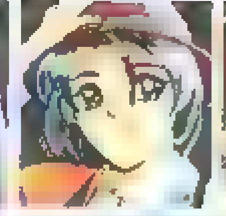
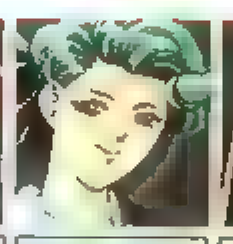
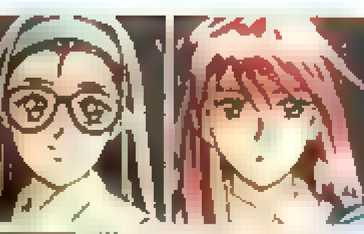
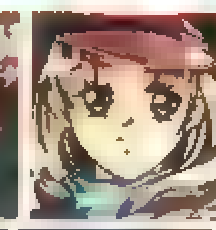
●與哥哥一直維持不能越雷池一步，苦悶的過每一天●

【個性分析】

她稱呼主角為哥哥，事實上，兩人並非真正的兄妹，且毫無任何血緣關係。為何主角會成為她的哥哥呢？鳴澤家族的美佐子與唯母女兩人於十年前來到主角的家，就在那年，美佐子的丈夫—也就是唯的父親過世了。因此，兩人在主角父親的說服下，與主角住在一起。當年，唯年僅8 歲，還不是很懂事，所以對父親的印象相當模糊，於是，主角便以一個「男人」的身份看著她長大。

對唯來說，主角是父親、兄長也是戀人。在她的想法裏，所謂的男人就非得是主角不可。到目前為止，他們都像兄妹一樣的生活在一起。唯對哥哥純情不移的愛正是她心生苦悶的原因之所在。

□年齡：18 歲
□血型：O 型
○自女校轉入八十八學園後，唯便立下將來要當護士的心願，她喜歡在頭上綁著緞帶，並堅持要在喜歡的人面前才能拿下。

片桐・美鈴 | 野野村・美里 | 舞島・可憐 | 加藤・美紀 | 永島・佐知子 | 水野・友美 | 南川・洋子 | 永島・久美子 | 鳴澤・唯 | 杉本・櫻子

13 PART 篠原・泉美



●社會名媛與普通人戀愛的故事一則●



□年齡： 18 歲
□血型： A 型
○泉美是篠原重工的社長千金，在學校中擔任弓道部部長，與友美是很好的朋友。泉美喜歡凡事說個清楚，高興時有咬牙齒的習慣。

【個性分析】

泉美是篠原重工公司的社長千金，家中管教極爲嚴格，個性彆扭，易招致別人的反感，不過對自己喜歡的人卻表現出順從、溫柔、有女人味的一面。由於她對繼承家業早有心理準備。因此，她喜歡上劇中的主角，有如「富家女」與「平民」間不被允許的戀愛情節。在這麼多重的壓力下，到底是要繼續與主角在一起，或以家族爲重？爲此，泉美每天都覺得心情苦悶。

她也知道友美喜歡主角的事，溫柔的泉美，似乎不想傷害好友而單獨與主角交往。不過，遇到眞正自己所愛，她還是決定全力以赴，由自己一個人去克服到底，但主角必須要以「私奔」的心情與她交往才行…

PART 14 永島・佐知子

SACHIKO NAGASHIMA

●混浴 OK 、深夜幽會 OK 、不可思議的中年女人●



【個性分析】

佐知子與久美子雖是一對母女，卻一點都不像。佐知子由外貌看起來，儼然是一位可敬的、氣質佳的旅館女老板。她對於在洗澡時讓人偷窺，與隔鄰的權作深夜幽會等事一點都不在意，是個對性頗開放的女性，雖然說過要爲亡夫守寡，但是卻不像美佐子一樣爲守節而苦。

雖然佐知子忘記她的亡夫，可是對於獨生女久美子可是關愛的很，甚至關心到久美子覺得有點受不了。除了愛女兒以外，其他的對她來說都是其次的。可是，這麼沉重的愛也引起了久美子的厭惡…

□年齡：？？歲
□血型：O 型
○佐知子是第五代永島旅館的女老板，丈夫早逝，愛女心切使她願爲女兒作任何事，最大的心願是希望女兒久美子與當地的男子結婚繼承旅館。

15 PART 杉本・櫻子



SAKURAKO SUGIMOTO

●午後，佇立在醫院窗邊的少女，想著她的未來●

【個性分析】

正在 88 市民醫院住院治療的櫻子，以現年 18 歲來算的話，應該是高三的學生。由於正好在三年前入院，未曾去過學校，使得她與同期上榜的同學無緣見面。也因此喜歡屢次詢問主角有關學校的事。具體的症狀不清楚，不過由已經入院三年看起來，推測大概是重病吧！但是…

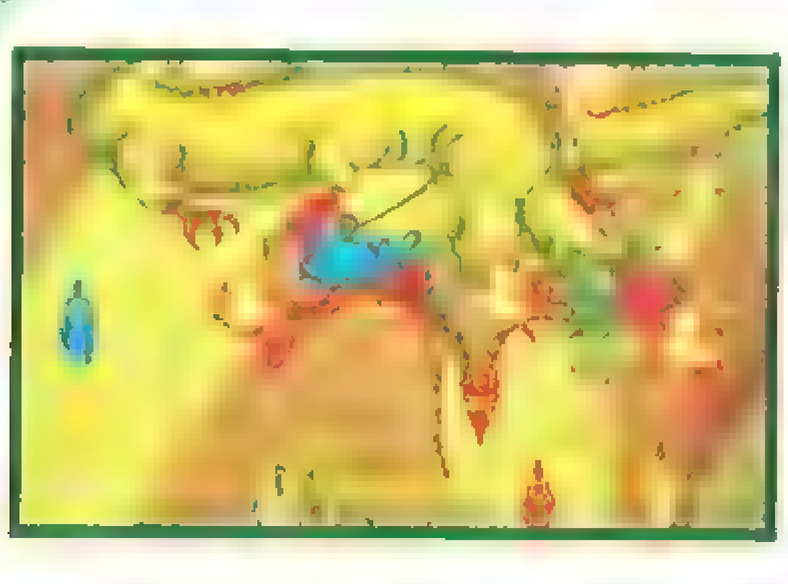
由於一直在醫院裏，所以不太清楚世間事。到目前爲止未曾和男性交往過的櫻子在某個意義上來說與「加藤美紀」不信任男性的想法眞的很像。男性對她來說只能說是個存在的未知數。住院時與出院前後的個性上有極大的轉變，眞不愧是典型的 AB 型。



□年齡： 18 歲
□血型： AB 型
○櫻子三年前便因病住進了市民醫院治療，由於身體虛弱，進院的日子很無聊，櫻子便養了一隻叫藍波的小鳥來排解寂寞。


劉伯溫
太極

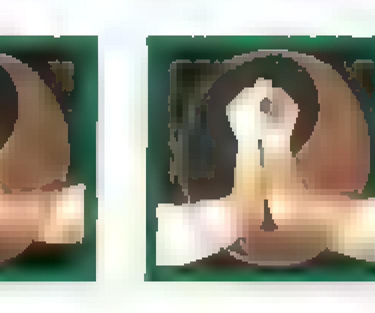
征雁來時木葉紅，淡淡秋光，蕭蕭西風。
江南江北短長亭，煙草低迷，落照山中。
浮世生涯一轉空，今日韶顏，明日衰翁。
萬丁難挽逝川回，千古英雄，此恨都同。



戰略戰鬥模式

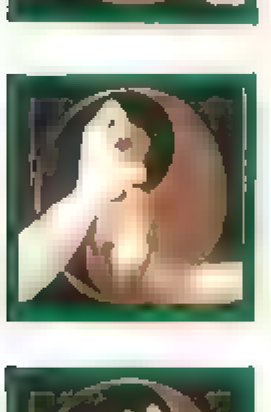


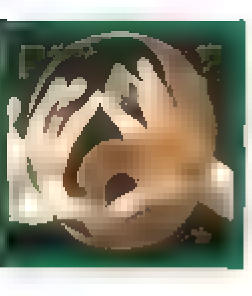








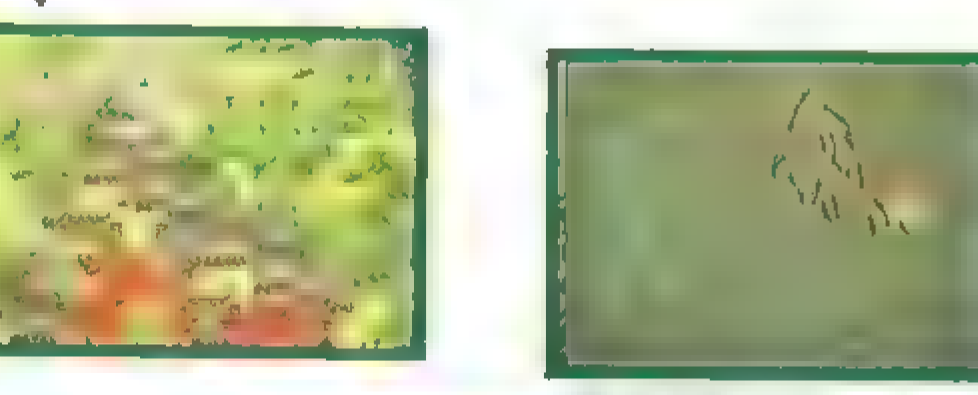




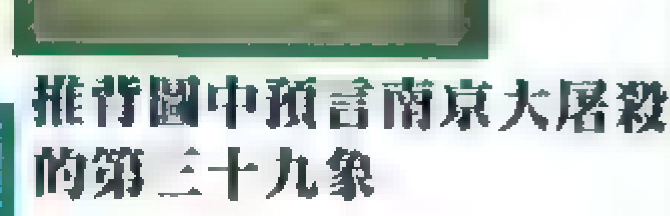


當天下逐漸平靜，
朱元璋開始大殺功臣，
連自己的兒子都不相信，
感慨萬千的劉伯溫藉故退隱，
卻在旅途中發現陳友諒之子亟思造反，
而一人之下萬人之上的宰相及
遭廢位的太子也正謀策一場不倫之亂，
朝野一片風聲鶴唳，
棘手難題一波波襲來，
劉伯溫該如何挽回這場註定的劫難？
到底明太祖朱元璋的命運是興是亡？

◆ 中國古代玄奧之學大曝光
您將知道風水堪輿學之精華、推背圖之精妙、易經之兼容並蓄及中醫、古煉丹術、陣法安排等修道中人的智慧結晶。
◆ 穿梭時空，橫跨明朝及三國時期
◆ 完全扮演大師劉伯溫之角色。
◆ 即時於螢幕上開打，特殊戰略戰術系統。
◆ 頗負野趣之中國地方景色。
◆ 智慧佈局，陣法謀略具足。
◆ 遊戲中詳述推背圖上重要預言之事件演變。
◆ 在皇室復仇之劇情中加入江湖男女之三角情癡。



推背圖中預言南京大屠殺的第三十九象



多人組隊的角色扮演遊戲

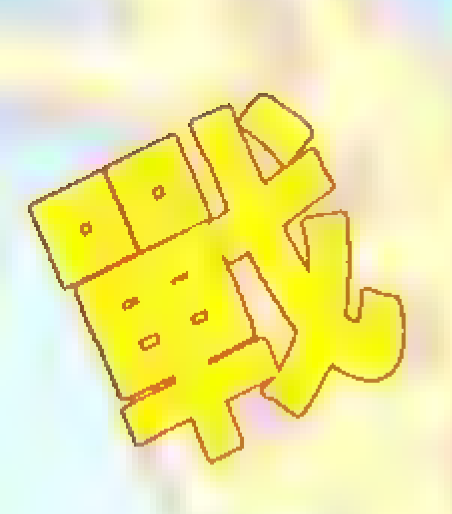


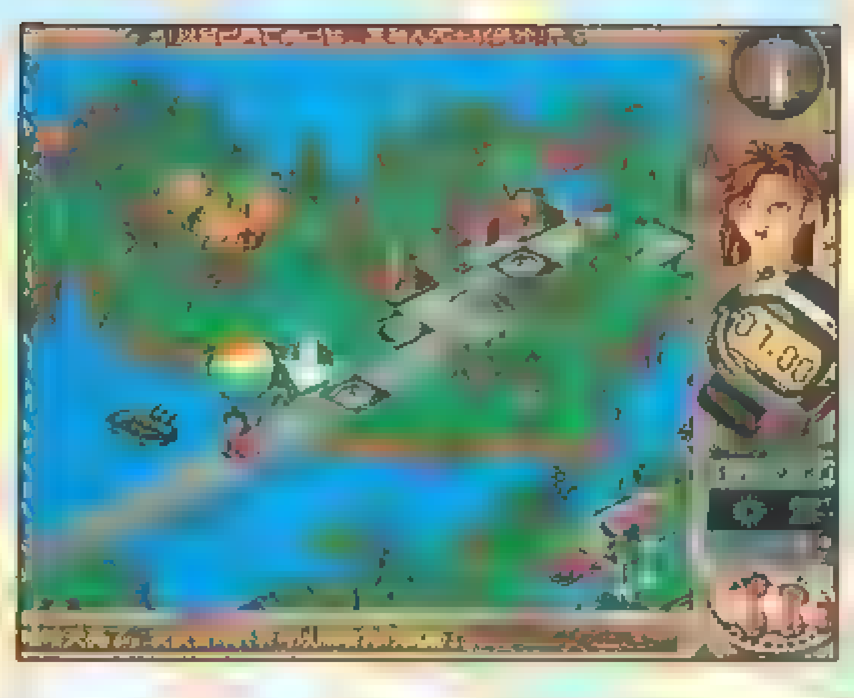


其妙無窮的測字



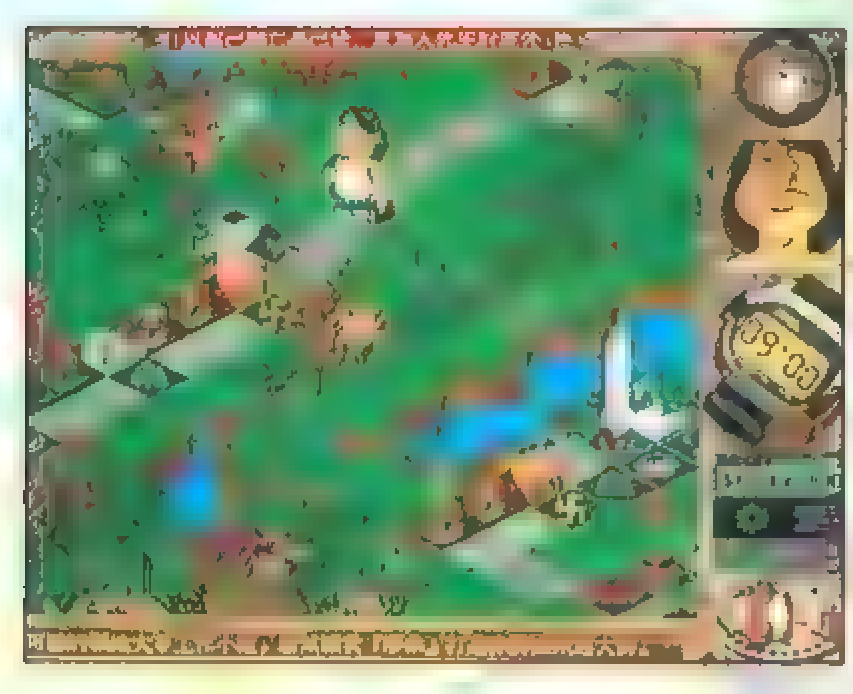
超時空英雄傳說
跨越時空的英雄
魔法與劍術交織的
誠徵 企劃設計 美術設計
產生出千變萬化的戰術應用。
若再加上敵方部隊，共有約150種不同造形的部隊。
場場精采。
宇峻科技有限公司
板橋市文化路一段129號3樓
(02) 272-0089 FAX
272-2697

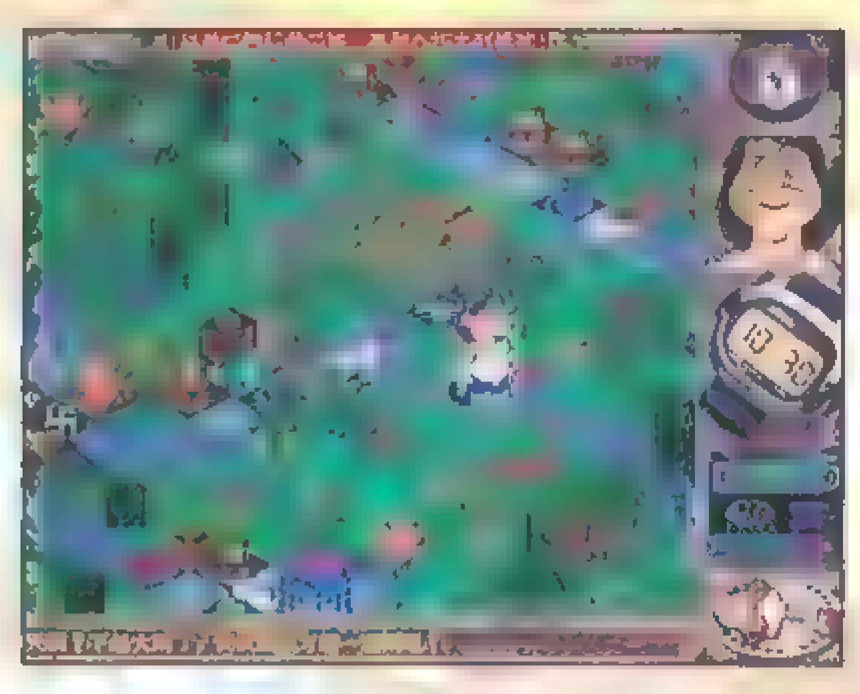






出征前線　出師不利！



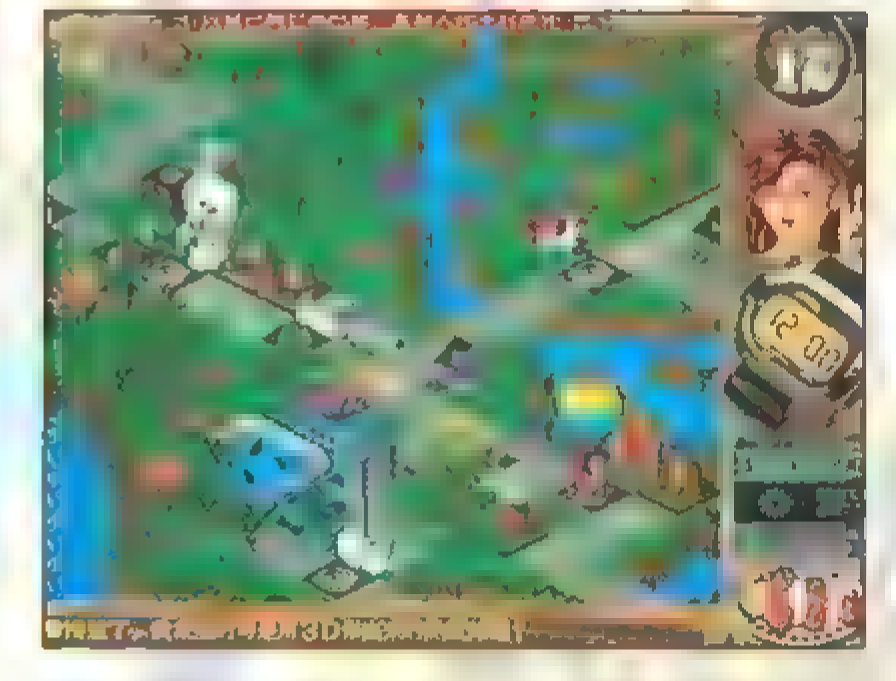


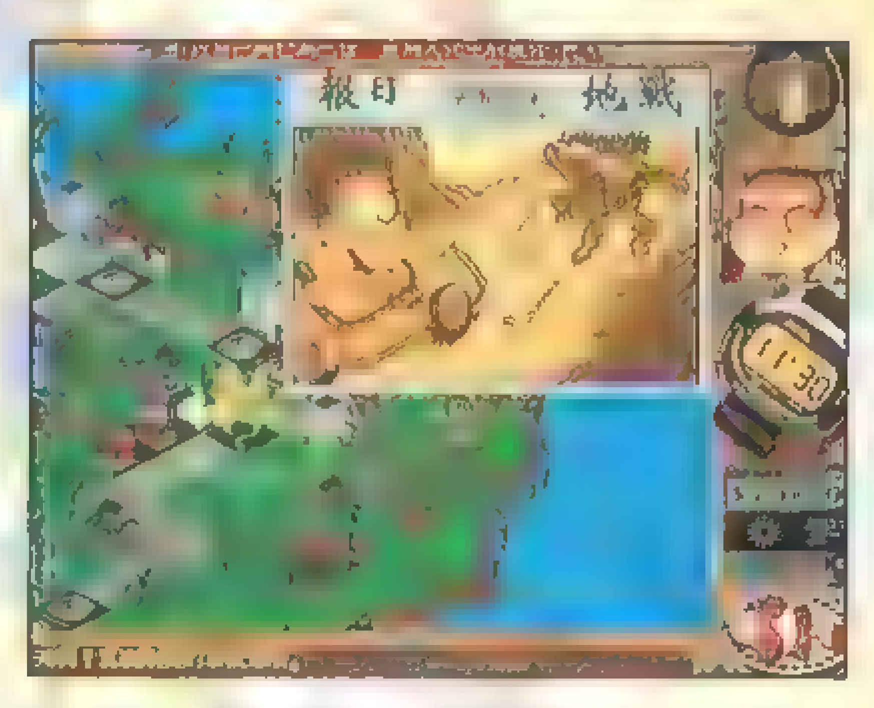
地



豪雨特報？



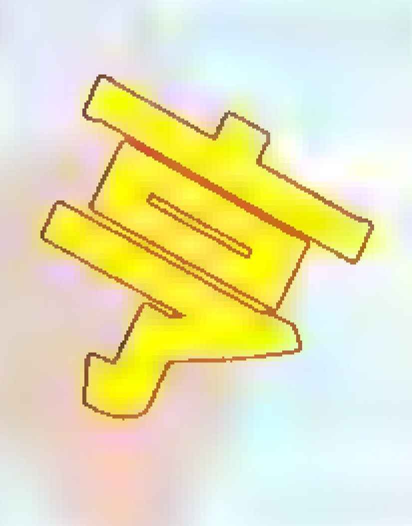




收購名勝？　天災人禍？









宏申資訊有限公司 HORNG SHEN INFORMATION CO.,LTD.
台北縣永和市福和路一五七號十樓 TEL:(02)920-3871 FAX:(02)231-4323
香港代理：COMPUMARK SOFTWARE(H.K.)LTD. TEL:2-7291779 FAX:2-7259961

鬼馬小英雄

RPG遊戲

大師兄：小師弟，我看就參加這一團吧！

柳乘風：哎.....這一路上不曉得又要迷死多少美女，記得提醒這兩個禿驢多唸點超渡經....

徐婕：嗯....防曬油、泳衣....好像還少了個丫鬟!

小師弟：耶！出發囉！

嗝!

好亮的禿頭！我的"雷朋"呢?

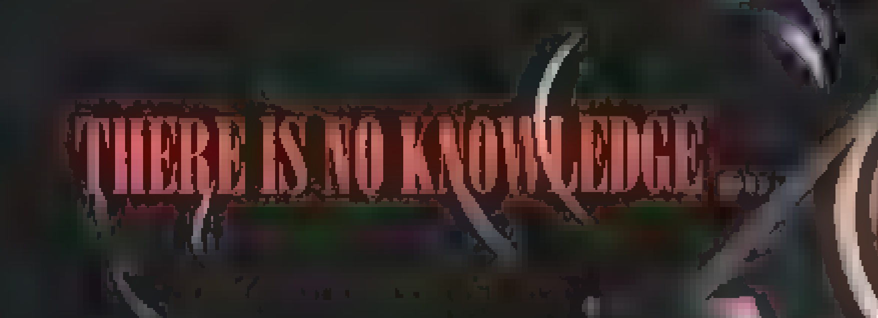
現正成軍中，
2月正式出發!

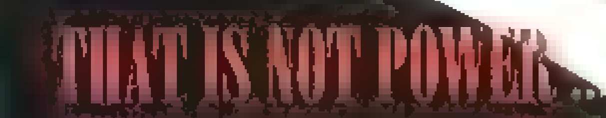

寶島新電動
事件圖
漢堂豪傑心血結晶內容豐富夏夏叫
事件圖
倒會
梁山好漢合力演出劇情精彩強強滾
爆笑
水滸傳
RHAPSODY OF THE BANDITS
爆笑益智棋盤大卡司大製作
CD.磁片同時發行密切注意上市時間
增產報國
經濟至上
漢堂工作團 年度大車拼
敬請認明
漢堂商標 笑魁元祖



沙場風暴
服務專線
超聯國際
4MB RAM以上
VGA
MS DOS 5.0版以上


新狼人
摩天樓
一個滿足你現在的遊戲！
月圓時分
壓抑不住狼族血統的少年
與暗夜裡寂寞的少女
譜成一段狼族交響曲
邀你一同遨遊一個現代新狼人的傳說……。
遊戲內容
◆超級益智動作遊戲一新狼人摩天樓
◆光碟版全程採 PCM 音源，盡享遊戲的樂趣。可在一般 CD 音響聆聽。
✓ 640 X 400 的高解析度畫面來滿足挑剔的你。
遊戲共數十關，關關舖成、設計用心、畫面絕佳、精緻的妙齡美女美麗動人。
◆磁片與光碟版本同步發行。
◆IQ、反應、記憶、運氣四種不同的測驗，考驗你的能力。
系統需求：
• IBM 或相容之 486 以上機型
• 主記憶體 4MB RAM 以上
• VGA 顯示卡
• MS-DOS 5.0 版以上
• 與聲霸卡相容之音效卡
• 單倍數以上之光碟機
限
發 行：莎莉資訊有限公司 售後服務電話 (02)375-2396
總代理：TRIREME 超聯國際多媒體 台北市 (02)7468626 北東區 (02)363-4574 桃竹苗 (035)773642 南區 (07)5872513





MORTAL KOMBAT 3

真人快打 3

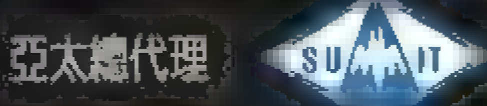
幾世紀以來地球都使用「MORTAL KOMBAT」比賽來自衛抵抗邪界大帝「SHAO KAHN」的挑釁，
只要邪界大帝連勝十場「MORTAL KOMBAT」地球上的一切皆將屬於他所有，
而大帝已連勝了九場，在這決定性的最後戰役
只有你及地球的鬥士能夠拯救地球免於沈陷邪界
來吧！為了拯救地球，
加入「MORTAL KOMBAT」勇敢的戰鬥吧！

- 大型電玩移植版，畫面立體細膩
- 完全 3-D 動畫真人格鬥遊戲
- 不需"升級卡"遊戲本身即可設定"限制級"或"普遍級"
- 14 位鬥士、14 種祕技、6 種難易設定，享受殺戮快感
- 同時支援 10-12 網路，可於網路上挑戰對手，登上"武林盟主"
- 可設定 10 組叫喊訊息，對打時可以語言傳達對方
- 傑出背景音樂，營造擬真的緊張氣氛

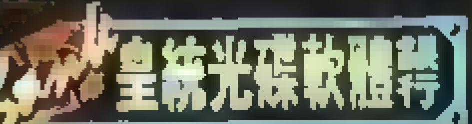






亞太總代理 

美商新美股份有限公司

總經銷 

皇統光碟科技股份有限公司 (02)906-3811



繼 AmaranthⅢ後受到日本玩家熱烈迴響的最新鉅作
革命
阿曼尼斯開國啓示錄
KH
Amaranth
◆休迪拉爾王國的建立共需經歷 場驚天動地的激烈戰爭
◆每場戰爭的進行最多可有 位指揮官同時登場，每一位指揮官統領數個戰鬥單位，各單位有 種不同的戰鬥屬性，單位成員的專長又細分為 類．
◆精密的組織系統，化繁為簡的操作方式，配合戰略與戰術靈活運用，是一部將戰爭模擬作到接近真實地步的 ．
◆浪漫的愛情故事，緊湊的劇情發展，個性化的人物造型與華麗炫目的場景絕對的身心雙重享受．
幸福鶴國際股份有限公司
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468
風雅システム
FUGA SYSTEM


妖塔
2189
西元2189年，T市經過30年再開發計劃後，整個都市發生了大變化，所有
自然景觀全部消失無蹤，取而代之的是一座座與天競高的建築物，在
舉目所及的水泥叢林中，唯一引人注目的是一棟高聳入雲的摩天大樓「亞
德拉斯」，這座鶴立雞群的建築物雖然氣勢磅礡，卻流傳著許多關於它
的不祥傳說。
亞德拉斯的啟用時間已經拖延許久，明
天終於要舉行正式啟用典禮了，這時一
股邪惡的陰風突然席捲而來，一群無辜
少女就要遭遇魔界妖孽無情的摧殘。
幸福鳥國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468
限
嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買
GREAT

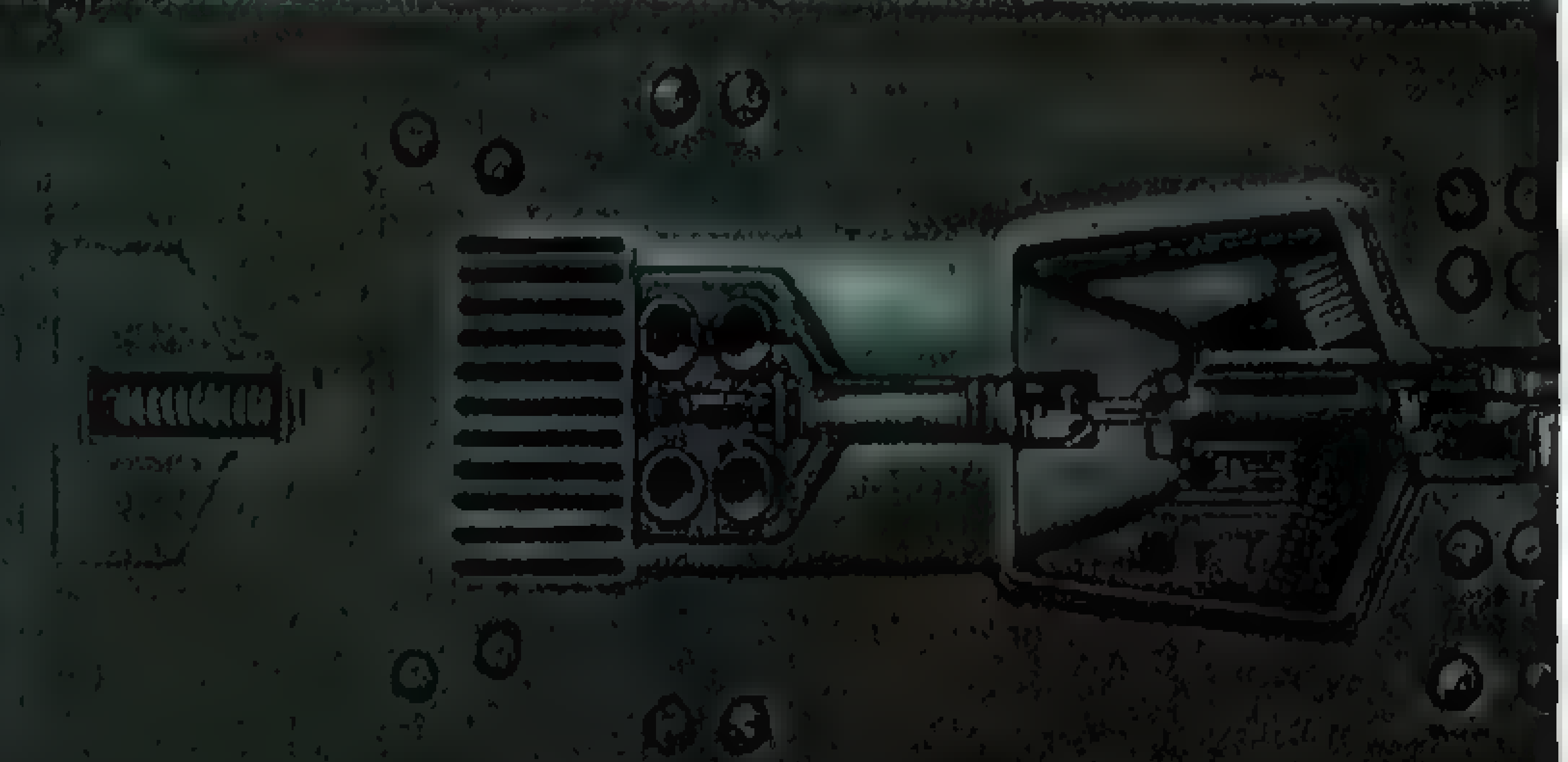

滚滚工作室滚滚推出


SPACE WAR SIMULATION
銀河英雄伝説
IV EX
系統需求
IBM PC 386SX-16以上及相容機種
4MB RAM 及EMS 驅動程式
1.44MB軟碟(磁片版)或光碟機(光碟版)
DOS6.0以上作業系統
VGA顯示系統
滑鼠、硬碟必備
支援Sound Blaster音效卡以及LA/GS規格MIDI音源器





宇宙曆796年
廣大遼闊的銀河系，已變成猛烈衝突的銀河帝國與自由行星同盟之間
毫無結果般的戰場。
帝國軍年輕的軍事天才萊因哈特，
以及同盟軍「不敗的魔術師」楊威利，
在這兩大正義之師的激烈交戰下，
銀河系的四周已被名為野心的火焰所燃遍。
「銀河英雄傳說ⅣEX」正是要毫無遺漏地
重現一場又一場激烈悲壯的銀河戰役。
可以稱的上達到這個系列最高峰的模擬策略遊戲。
它是部以廣大的銀河系為舞臺、
多方面指揮個性豐富的登場人物，進行戲劇性的戰鬥。
到底是要將銀河系毀滅，從此陷入悲哀永遠的黑暗裡呢？
還是與它一起擁抱在希望的光輝裡呢？
現在，這部銀河系的歷史就交付在你的手中了。

這裡的悲傷、比宇宙的漆黑還要濃烈
這裡的希望、比宇宙的光輝還要明亮



微波軟體 TEL:(02)2323670
FAX:(02)2323671
台北縣永和市福和路139號11樓之2

BOTHTEC®


P.S創作群繼「嘻笑春秋」後又一SLG力作
AI-ROBOTS
機甲雄風
一場壯烈的超時空大戰
一群英勇的機甲戰將！
你！將主宰著這一場
跨世代風暴！
CD-ROM
代理發行
微波軟體
TEL:(02)232 3670
FAX:(02)232 3671
微波軟體
博羽資訊
公司
(C)1996 亨和企業有限公司 微波軟體 (C)1996 博羽資訊有限公司



墮暗天使
上有米迦勒率領的天界軍、
下有撒旦率領的魔界軍。
於是墮天使們的戰爭由此開始！
。吳工房熱情巨獻！！
各種具備不同能力的角色，能在狹窄的畫面裡到處亂跑，並且各自表現出不同的個性！
這套小人物動作系統，以全新設計的RPG
●遠遠超過前作『魔域傳說』的豐富資料量。
●能夠上下延伸的兩個螢幕空間內，使用高速行進視窗。
●強化全自動思模式、並加入了叫喊訊息系統，使吳工房獨特的大混戰更加熱鬧！
●遊戲中會加入用鐵球、揮鞭、投擲迴旋標等，使用具有特色武器的夥伴。
●登場的人物一名接一名地召喚魔獸，可以到一人一支部隊！
●召喚到魔獸裡也是各具特色，從『地』『水』『火』『風』的精靈、專門保護主人的人物、丟炸彈的小丑，甚至可以發現倒數計秒追蹤敵人的傢伙！
●可以自由調整視窗的大小和位置。
代理、發行
微波軟體
TEL：(02)232-3670 FAX:(02)232-3671
地址：永和市福和路139號 11 樓之2
All companies and product names mentioned are trademarks or registered trademarks of the respective owners
(c)1995 by KURE SOFTWARE KOUBOU CO LTD
(c)1995 亨和企業・微波軟體
公司：日本吳氏軟體工房
系統需求：IBM-PC 386 以上機種
光碟機或 1.44MB 軟體機
Sound Blaster 相容音效卡



一套全方位的即時策略遊戲
讓你擁有更真實的策略感受
精緻華麗的遊戲畫面
震撼刺激的 3D 對決
獨具個性的將領
豐富的人物對話
更加真實的即時策略
四十五度視角的即時戰略
640*480*256 色 高解析度
誠徵
美工、企劃、程式
、劇本人員、歡迎
對製作 PC GAME 有
興趣者加入，請準
備履歷照寄到本公司
郭小姐 收
P.S. 可年後上班





我們可以從很多地方詮釋SLG遊戲
但是七英雄物語絕對讓你不同凡響



七英雄物語









爲了世界的和平,而產生可歌可泣的精彩故事

之男[illegible]女的命運如[illegible]條鎖鏈緊扣在一起!
[illegible]著不同的個性,[illegible]位來自不同地域的英雄,
看他們如何對付強大的惡勢力,看他們的愛恨情
仇,如何產生偉大的愛情。
勢力[illegible],超強的故事內容,您絕不會錯過





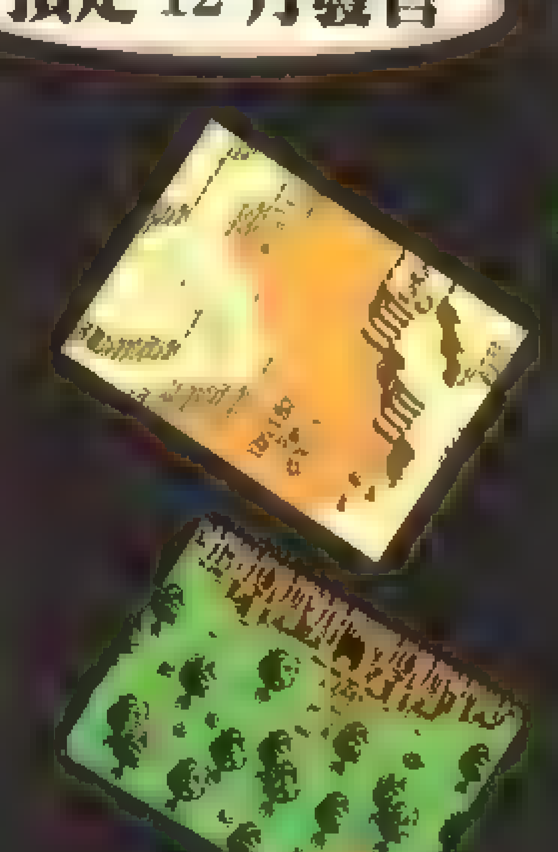


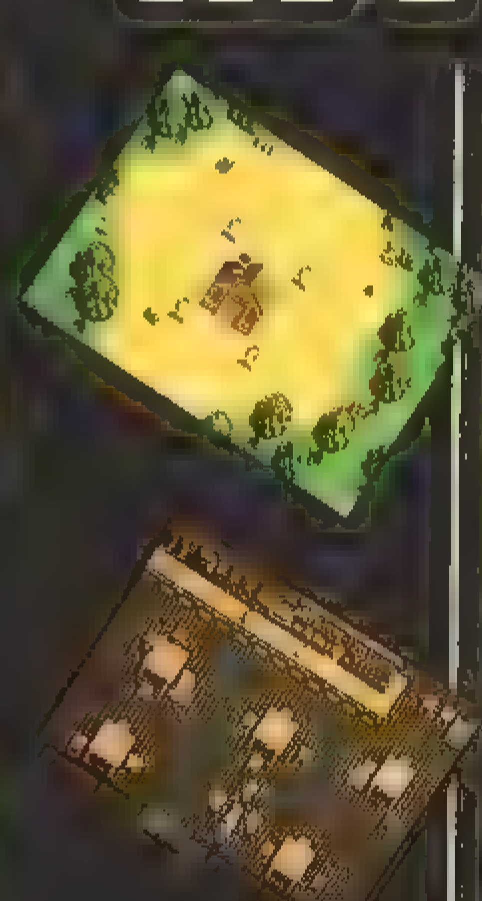
各種奇怪的戰鬥陣式,要您爲了勝利大傷腦筋

絕對[illegible]的操作系統,絕不拖泥帶水,讓您享受
更高級的戰鬥模式,擁有地形放大功能,您可以
隨時知道目前敵人分佈的狀態,擁有「全滅戰」
「[illegible]戰」「迴避戰」[illegible]等戰鬥模式,讓您的腦力發
揮到100%超強的SLG再加上精彩的AVG故事,
令人熱淚,要您深受感動,各式的村莊、地形,[illegible]
密快來接觸這超強的SLG遊戲吧!

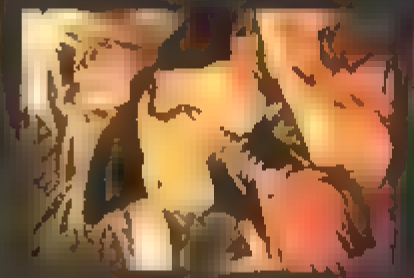


預定12月發售















天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO., LTD.
姫屋ソフト 授權代理
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3F
TEL:886-2-9184877 FAX:886-2-9187334





去年，麻雀幻想曲 II 在排行榜高居不下

今年，麻雀幻想曲 III 將再度讓您震憾！





- 在故事模式方面，延伸第二集精彩內容，帶領你走到另一個國度；由日本名漫畫家「空少女」精心設計，不論場景、人物角色，均讓你感受華麗與精緻的畫面！







- 第三集裡，共有 8 人功能，更添加新一代的人工智慧程式，可以 2、3、4 人對戰，打的更刺激！另外，比二代更多了一道「段位認定」模式，讓你的頭腦體操發揮到極限，更有成就感！另外設有美[illegible]式，共有 11 名，您可以挑選 1-3 名對打！並有鑑賞機能，讓你贏的越多，看的越多！在初學者教學模式方面，讓初學者更輕鬆學會[illegible]





- 更刺激大膽的故事內容，讓你 100%興奮的畫面！保証精彩絕倫，絕無冷場！新春強檔，及早搶購！



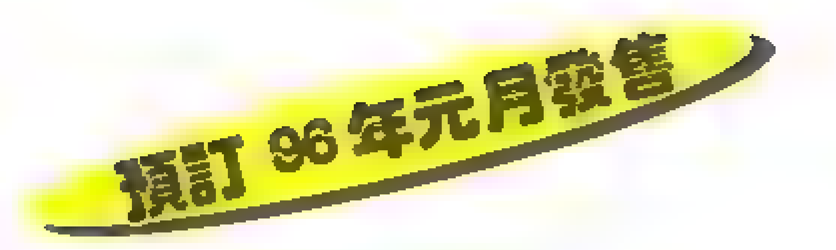
美少女麻雀的代名詞
麻雀幻想曲系列第 3 彈！



天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO., LTD.
台北縣新店市民權路 42 巷 59 弄 3 號 3 樓
TEL:(02)918-4877FAX:(02)918-7334

福旭國際股份有限公司
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.,LTD.
高雄市前金區中華三路 182 號 2 樓
TEL:(07)282-6286 FAX:(07)281-5283



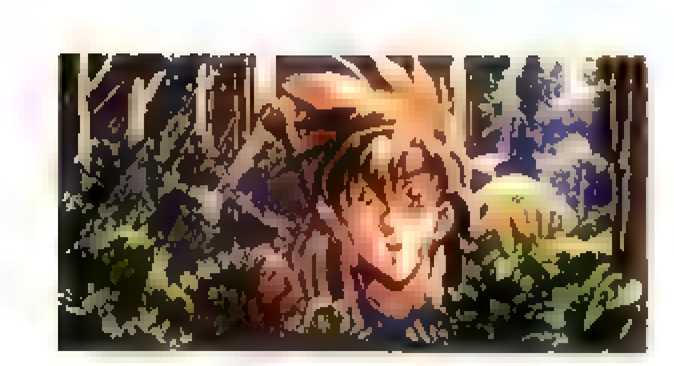




日本 95 年秋季末蟬連 排行榜十二週的 PC-GAME

血淚交織的超強 S-RPG 鉅作

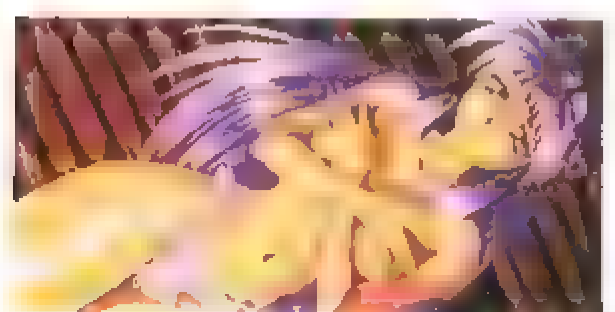
劍芒羅曼史



●畫面精細、各種人物造型讓你喜愛不已！



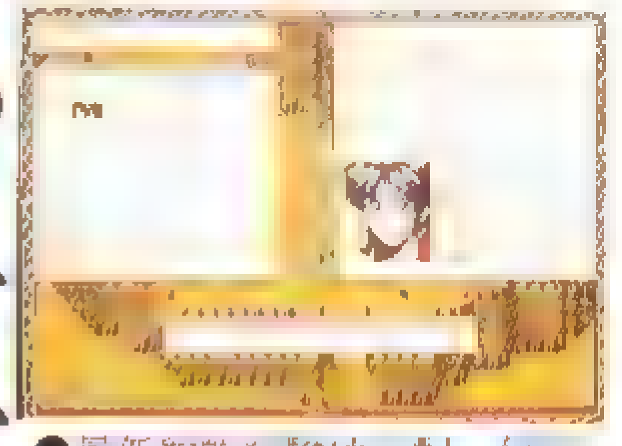
●淒美動人的愛情！幽默有趣的對白，刻化出更寫實的故事，一定讓你深受感動！



●大膽剖析人物間的愛恨情仇，看他們的情慾之間如何取捨！精彩的劇情及刺激的畫面，等您來鑑賞！



●華麗的場景，精細的人物，不論是人物移動或是接觸對白，絕不含糊！



●最新穎的經驗值分配，每次對戰所得經驗值可以自由分配給其它同伴！提升等級更容易



●流利的對戰進行，各種對戰技巧、法術攻擊，讓你的頭腦體操更靈活！





授權代理



YES!HG





玩過所有的大富翁，但是你絕對沒玩過這一套！
華麗人生 2
第一體表，各種讓你達到追求金錢、名利、女人的手段，流暢的進行方式，享受更高一等級的大富翁模式遊戲。
最高遊戲人數4人；每位女孩都有愛情度、忍耐度及喜好物；可以針對不同女孩採取不同的追求方式；也可以挖角對手的旗下女子
利用旗下女孩子在自己開的商店工作，愛情度愈高，所賺的錢愈多，再利用金錢建立自己的商店體系進行挖角戰略。
總人數30名的美少女，各式的美女皆有不同性格，各色工作包含：女子學生、護士、村長秘書、保母……等等；另一種新的嘗試，絕對讓你玩到忘了關機
天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO., LTD.
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3樓
TEL:(02)918-4877FAX:(02)918-7334
福旭國際股份有限公司
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.,LTD.
高雄市前金區中華三路182號2樓
TEL:(07)282-6286 FAX:(07)281-5283
嚴禁盜拷
918-4877



恭　賀

歡樂盒所有員工祝大家新年快樂，
感謝各位這幾個月來的支持與愛護，
因有您的支持，歡樂盒願將永遠帶給
大家更多的歡樂　。

新禧

HAPPY NEW YEAR

守歲的好伙伴 **歡樂盒** 讓您守歲不寂寞

屠龍戰記



龍騎士IV

翹待已久

龍騎士IV延續III代的劇情,而這次玩家所扮演的角色是III代中男女主角的兒子

更龐大的世界,更感人的情節,更豪華眩麗的畫面(更漂亮的美少女哦!)

徵 程式.美工.企劃 有經驗者佳

限 十八歲以下嚴禁購買



17F,NO.345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI.TAIWAN R.O.C
永和市中和路345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

・誠徵全省經銷商・



歡樂盒 GAME BOX

17F,NO.345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
永和市中和路345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

·誠徵全省經銷商·

BARYON

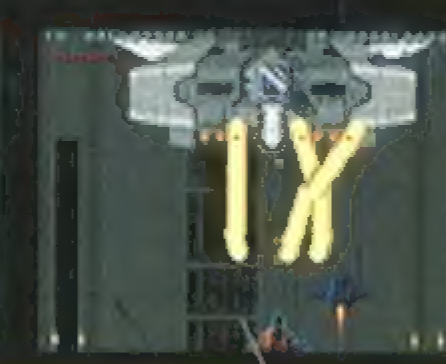
超時空戰機

二十四世紀的地球
平均溫度四十二度
空氣中的含氧量11.2%
因臭氧層被破壞使得90%
的地球表面成了荒地

駕馭最新型的戰機
穿梭在二十一及二十四世紀之間
超光速的飛行只有一個感覺
勁!!!

流暢的畫面
超大型的爆破場面
臨場的音效
緊張的MIDI音樂
多個超級魔王
多種武器選擇
多樣化的操作介面

寒假鉅獻
敬請把握!!!




歡樂盒
GAME BOX

17F,NO.345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI.TAIWAN R.O.C
永和市中和路345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

誠徵全省經銷商


MEGA MAN X
洛克人X
PC FIGHTER 6
免費贈送六按鈕型搖桿乙支
價值14.95美元(約台幣400元)
★本搖桿支援「超級快打旋風II」
PC版

掃 瞄 小 巨 人

若您能擁有一台高品質的
平台式彩色掃瞄器
那您還需要一台掌上型掃瞄器嗎？

尤其
不需要增加
您額外的成本！

FotoTak
The 1600 dpi,true color,friendly image scanner

全功能專業掃瞄器、平台式機型

以掌上型價位提供消費者最佳選擇。400dpi 實際掃瞄成 1600dpi，加強掃瞄品質，可廣泛滿足於各種影像掃瞄用途。

- 省時、省錢、省力
- 從此不用重複打字
- 可輸入小型圖片
- 爲日常工作加入彩色
- 保存家庭照片
- 節省資源
- 可將圖片置於 E-mail 中
- 製作投影片
- 幻燈片掃瞄

建議售價：5,900.-



台灣總代理



台北市重慶北路二段 188 號 8 樓
TEL:886-2-5533800 FAX:886-2-5533844













